«Игровые Оскары 2000»: прямой репортаж с церемонии награждения на с.60



«КОРСАРЫ» – ЛУЧШАЯ ПИРАТСКАЯ RPG СО ВРЕМЕН СИДА МАЙЕРА

СТИЛЬ XXI ВЕКА: НАРУЧНЫЕ ЧАСЫ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

Тестирование струйных принтеров: выбираем лучшую из 13 новых моделей

Обезьяна, человек, андроид... Эволюция продолжается?

Где найти бесплатный софт? Файловые архивы в Internet



КОМПЬЮТЕР · ИГРЫ · ОБУЧЕНИЕ · INTERNET


everest® -
ЛЕГКО РАБОТАТЬ,
ВЕСЕЛО ИГРАТЬ!
everest
• ботаника
просп. Красных Казаков, 8
(М Петровка, завод "Маяк")
464-7777
www.e.com.ua

Добро пожаловать в XXI век



В начале года принято строить планы на будущее, анонсировать какие-то проекты, делать прогнозы. Тем более в начале нового века и тысячелетия. Конечно, долгосрочные предсказания – занятие неблагодарное, особенно в настолько быстро развивающейся области человеческих знаний, как информационные технологии, но мы все же попытаемся выделить самые яркие тенденции, которые, по нашему мнению, будут определять сам стиль жизни в XXI веке. Это не так уж сложно, учитывая, что многие из них окажут непосредственное влияние на тематику и направленность нашего издания в наступившем году и столетии, его стиль и его кредо. Итак, попробуем себя в роли футурологов от информационных технологий.

В первую очередь, следует отметить тот факт, что озвученная нами более года назад и совсем недавно провозглашенная с самых высоких трибун концепция «цифрового образа жизни» приобретает все большую популярность. Об этом говорил на Consumer Electronic Show в Лас-Вегасе главный программный архитектор Microsoft Билл Гейтс. Примерно те же слова произнес президент Apple Стивен Джобс на выставке MacWorld. Да, похоже, термин Digital Lifestyle станет одним из основополагающих в XXI веке. Но «образ жизни» – понятие довольно расплывчатое, охватывающее слишком многие аспекты нашего поведения, мировоззрения, морали и т. д.

Для редакции «Домашнего ПК» идея Digital Lifestyle тесно связана с понятием «персонального компьютинга», о котором мы писали в одном из прошлых номеров журнала, то есть персонализацией вычислительных и коммуникационных средств, их привязкой не к конкретной выполняемой работе или месту расположения, а к человеку, к его персональным задачам, привычкам, стилю поведения, работе и досугу. Персональный компьютинг – это, по сути, метод доступа человека к информации, знаниям и другим индивидуумам в современном обществе. Именно персональному компьютингу или, если хотите, Digital Lifestyle, посвящен «Домашний ПК».

Но, как мы уже писали, персональный компьютинг, как из кирпичиков, сложен из множества элементарных высокотехнологичных элементов. Попробуем выделить основные из них, а также оценить перспективы развития этих технологий в XXI столетии.

И во главу угла здесь следует поставить технологию, которая, как нам кажется, станет основополагающей в Digital Lifestyle, своеобразной связующей нитью, объединяющей все многообразие hi-tech-элементов персонального компьютинга. Естественно, речь идет об Internet. Здесь уместно вспомнить высказывание известного российского Web-дизайнера Артема Лебедева о том, что слово «Internet», как и слово «телефон», надо писать по-русски и с маленькой буквы. Действительно, в ближайшее время Internet станет настолько же привычным для рядового пользователя, как и телефон. Это будет не более чем средство связи, доступа к информации. Причем если не единственное, то как минимум основное. Уже сейчас Internet-трафик почти равен трафику голосовой связи, то ли еще ожидает нас в недалеком будущем. Что случится с самой инфраструктурой сети, ее информационным наполнением, сейчас сказать трудно. Логично лишь предположить, что ее эволюция будет направлена на удовлетворение потребностей пользователя, его повседневных нужд, развлечений, комфортной и продуктивной работы. Безусловно, «Домашний ПК» в наступившем году уделит должное внимание теме Internet.

Вторая не менее значимая технология, о которой сейчас так много говорят, – беспроводная связь и доступ к данным. И хотя споры о стандартах мобильного доступа к информации и голосовой коммуникации, которые найдут применение в будущем, все еще не затихают, нет сомнений, что именно этот вид связи станет доминирующим в третьем тысячелетии. И для простого общения между людьми, и для доступа в Internet. Как нам видится, повсеместное использование беспроводных технологий доступа должно дать еще один толчок развитию всевозможных мобильных персональных устройств, являющихся одним из основных компонентов понятия Digital Lifestyle. Мы же постараемся своевременно информировать наших читателей обо всех новинках в этой области.

Конечно же, не стоит забывать и о более традиционных hi-tech-«кирпичиках» персонального компьютинга – собственно устройствах, с помощью которых нам предстоит работать и развлекаться. Конечно, логично предположить, что компьютеры XXI века станут мощнее, универсальнее, интеллектуальнее, легче в использовании, надежнее, меньших размеров и т. д. Но как конкретно будет выглядеть ПК, скажем, 2020 года, сейчас не ответят даже создатели концептуальных компьютеров прошлого века. Что ж, нам остается только пристально следить за изменениями, происходящими с аппаратными и программными компонентами ПК.

Что еще? Технологии электронных развлечений, игры, виртуальная реальность. Здесь делать какие-либо прогнозы вообще невозможно, ведь темпы развития этой индустрии еще более высокие. Безусловно, «Домашний ПК» будет освещать и эти интереснейшие темы, как и все другие, связанные с понятиями «персональный компьютинг» и Digital Lifestyle.

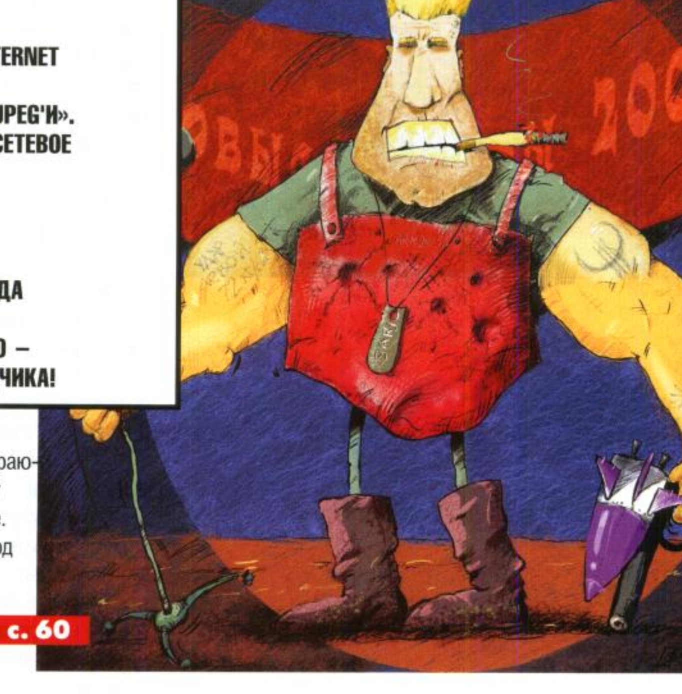
Мы надеемся, что в новое тысячелетие наше издание войдет обновленным, и именно этим обусловлены некоторые изменения во внешнем виде «Домашнего ПК», которые, как мы надеемся, придутся по вкусу, вам, уважаемые читатели. Остается лишь пожелать приятного чтения этого первого в новом веке номера нашего журнала.

Успехов в третьем тысячелетии!

С наилучшими пожеланиями, Олег Данилов



№ 1–2 (26), ЯНВАРЬ-ФЕВРАЛЬ 2001

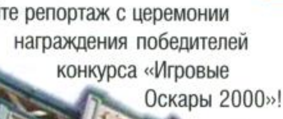


«ИГРОВЫЕ ОСКАРЫ 2000»

«Сцена погружается во мрак, разгорающийся луч прожектора выхватывает одинокую фигуру, стоящую в центре. Это серьезного вида стриженный под ежик блондин с пронзительным взглядом, на нем выщербленная нагрудная броня...»

Читайте репортаж с церемонии награждения победителей конкурса «Игровые Оскары 2000»!

с. 60





ЛОНДОН: СЕГОДНЯ И ВСЕГДА

«Если человек устал от Лондона, значит, он устал от жизни, потому что в Лондоне есть все, что жизнь может предложить».

Сэмюэль Джонсон

с. 54



с. 68

ПЯТНАДЦАТЬ ЧЕЛОВЕК НА СУНДУК МЕРТВЕЦА...

«Корсары» – великолепная «пиратская» RPG от компании «Акелла». Мы не могли удержаться и поговорили по душам с морскими волками из «Акеллы».

НАШ АДРЕС В INTERNET: WWW.ITC-UA.COM

ОТПЕЧАТОК ТЫСЯЧЕЛЕТИЯ. ГОДОВОЙ ОТЧЕТ ПО ДЕЛУ СТРУЙНЫХ ПРИНТЕРОВ

Героями первого в новом тысячелетии тестирования компьютерного «железа» стали струйные принтеры. Сегодня они заметно отличаются от тех устройств, с которыми мы вас знакомили чуть менее года назад.

с. 16





с. 39

МИР АНДРОИДОВ

Самые серьезные разработки и достижения в области антропоморфных роботов по труднопонятным причинам сконцентрированы в Японии, причем пальма первенства принадлежит... крупнейшим автомобильным производителям.

ЧУТЬ ПОМЕДЛЕННЕЕ, КОНИ, ЧУТЬ ПОМЕДЛЕННЕЕ...

с. 46

Отмечая очередной день рождения поэта, давайте совершим путешествие по памятным местам Высоцкого во Всемирной Сети, а слово для выступлений предоставим людям, близким ему по духу, таким же, как и он, поэтам с гитарой.





ГДЕ КУПИТЬ И КАК ПОДПИСАТЬСЯ

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР
Олег Данилов
РЕДАКТОРЫ
Сергей Галушка
Александр Птица
Роман Хархалис
Сергей Светличный
ОБОЗРЕВАТЕЛЬ
Максим Потапов
ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ
Евгений Севериновский
Владимир Лабазов
Александр Савченко
ЛИТЕРАТУРНАЯ РЕДАКЦИЯ
Валерия Нетунахина
Ольга Кравченко
Диана Балынская
ВЕРСТКА
Богдан Вакулюк
Алексей Груша
Дмитрий Сидоренко
МАКЕТ И ДИЗАЙН
Роман Зюзюк
Олег Переверзов
Владимир Кочмарский
ФОТОГРАФИИ
Виталий Губин
МЕНЕДЖЕР ПО ПОЛИГРАФИИ
Владимир Бугайчук
МЕНЕДЖЕР ПО РЕКЛАМЕ
Вера Терешкович
ОТДЕЛ РАСПРОСТРАНЕНИЯ
Ольга Галушка
Александр Евлашкин
Светлана Радченко

Журнал «Домашний ПК», № 1–2 (26), январь-февраль 2001
Свидетельство о регистрации КВ № 3924 от 28.12.99 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с декабря 1998 г.
Учредитель и издатель – ООО «Издательский Дом ITC», г. Киев, 2000 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией

Цветоделение и печать

БЛИЦ ПРИНТ

«Блиц-Принт», г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная

Подписной индекс 22615
в Каталоге изданий Украины, с. 92,
в Объединенном каталоге «Пресса России», с. 258

Тираж 17000 экз.

Адрес редакции: 03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:
секретариат (044) 245 7203
редакция (044) 243 9233
отдел рекламы (044) 245 7124
отдел распространения (044) 244 8582
Факс: (044) 245 7203
E-mail: info@itc-ua.com
Web-сервер: www.itc-ua.com



ПОДПИСКУ С КУРЬЕРСКОЙ ДОСТАВКОЙ МОЖНО ОФОРМИТЬ

КИЕВ
«Издательский Дом ITC»
(044) 244-8582
KSS
(044) 464-0220
«Бизнес-пресса»
(044) 220-7476
«Блиц-Информ»
(044) 251-8161
«Офис-Сервис»
(044) 229-4309
«Саммит»
(044) 254-5050

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Меркурий»
(056) 744-7287

ДОНЕЦК
«Бегемот»
(0622) 53-6377
«Донбасс-Информ»
(0622) 93-8272
Идея
(0622) 92-2022

ЖИТОМИР
«Горизонт»
(0412) 36-0582

ЗАПОРОЖЬЕ
«Пресс-сервис»
(0612) 62-5151

КРЕМЕНЧУГ
«ОР-Пресс»
(05366) 2-5833

ЛУГАНСК
ЧП Ребрик И. В.
(0642) 55-8235

ЛУЦК
«Периодика и консалтинг»
(03322) 4-1040

ЛЬВОВ
«Саммит-Львов 247»
(0322) 74-3223
«Галицькі контракти»
(0322) 70-3468
«Львівські оголошення»
(0322) 97-1515
«Львівський кур'єр»
(0322) 23-0410
«Система Пресс-Экспресс»
(0322) 62-5281
«Фактор»
(0322) 76-5756

НИКОЛАЕВ
«Ноу-Хау»
(0512) 47-2547

ОДЕССА
Представительство KSS
(0482) 37-0555

СЕВАСТОПОЛЬ
«Истар»
(0692) 71-6219
«Экспресс-Крым»
(0692) 54-3584

ТЕРНОПОЛЬ
«Айсберг»
(0352) 43-1011

ХАРЬКОВ
Агентство подписки и рекламы
(0572) 43-1189
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

ХМЕЛЬНИЦКИЙ
Представительство KSS
(03822) 3-2931

КУПИТЬ НОМЕР В РОЗНИЦУ МОЖНО

В КИОСКАХ И НА РАСКЛАДКАХ
КИЕВА И ОБЛ.
ВИННИЦЫ
ДНЕПРОПЕТРОВСКА
ДОНЕЦКА
ЗАПОРОЖЬЯ
ИВАНО-ФРАНКОВСКА
КИРОВОГРАДА
КРЕМЕНЧУГА
ЛУГАНСКА
ЛУЦКА
ЛЬВОВА
МАРИУПОЛЯ
НИКОЛАЕВА
ОДЕССЫ
ПОЛТАВЫ
РЕСПУБЛИКИ КРЫМ
РИВНЕ
СЕВАСТОПОЛЯ
СУМ
ТЕРНОПОЛЯ
УЖГОРОДА
ХАРЬКОВА
ХМЕЛЬНИЦКОГО
ЧЕРКАСС
ЧЕРНИГОВА
ЧЕРНОВЦОВ

В КНИЖНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
«Академкнига»
ул. Б. Хмельницкого, 42
«Знання»
ул. Крещатик, 44
«Сучасник»
ст. М«Политехнический институт»
«Техническая книга»
ул. Красноармейская, 51
«Наукова думка»
ул. Грушевского, 4

ДНЕПРОПЕТРОВСК
«Грани»
пл. Островского, 1

ХАРЬКОВ
Киоск «ХТУРЭ»

В КОМПЬЮТЕРНЫХ МАГАЗИНАХ
КИЕВ
NOOS Ukraine
ул. Красноармейская, 67/7
ул. Шота Руставели, 1/12
GameLand
просп. Воздухофлотский, 10
Computerland
ул. Дмитриевская, 2
«Поэзия»
Майдан Незалежности
«Мрія»
просп. Красных Казаков, 8

ВИННИЦА
«Лиана»
ул. Келецкая, 81

ДОНЕЦК
«Инфоком»
ул. Артема, 127
магазин «Канцелярские товары»
«Новая электроника»
ул. Артема, 131
ул. Щорса, 46

КРИВОЙ РОГ
«Артекс»
пл. Советская, 1, к. 214.
«Виртуальный мир»
просп. Гагарина, 13, кв.1

ОДЕССА
«Т и Д»
ул. Б. Арнаутская, 47/11
магазин «Компьютеры»

СИМФЕРОПОЛЬ
«Ту Би»
ул. Севастопольская, 43/2
«Софт Ленд»
ул. Севастопольская, 20, салон «КИТ»

СУМЫ
«Дискрет»
ул. Харьковская, 12
«Скайнет»
ул. Петропавловская, 47

ХЕРСОН
«Меркури»
ул. Украинская, 9
«Стиль-Плюс»
ул. 9-го января, 15, офис 68

ЧЕРКАССЫ
«Мега Стайл»
ул. Байды Вишневецкого, 32

РЕКЛАМНЫЕ АГЕНТСТВА

КИЕВ
Artmaster
(044) 216-0572
(044) 246-9860
B&B International
(044) 246-6221
(044) 246-6222
Bates Ukraine
(044) 269-8028
(044) 269-6722
Conquest
(044) 244-9424
(044) 244-9434
ITB
(044) 227-8709
(044) 220-9042
«Академия рекламы»
(044) 517-4509
«Диалла»
(044) 573-8547
(044) 573-8754
«МАК-Про»
(044) 446-1356

ХАРЬКОВ
Представитель «ITC»
Киктев Г. С.
(0572) 62-7821

РЕКЛАМА В НОМЕРЕ

Вы можете подписаться на «Домашний ПК» с доставкой в почтовый ящик дома или на работе либо с курьерской доставкой в Ваш офис.
Подписку можно оформить круглогодично, с любого следующего месяца, на срок от одного месяца до одного года по почте в любом отделении связи или у нас в издательстве по Каталогу изданий Украины на 2001 год: «Домашний ПК», индекс 22615, с. 92, цена за месяц – 5,17 грн.
С вопросами и предложениями касательно распространения, а также с критикой в адрес предприятий, занимающихся продажей и доставкой наших изданий, обращайтесь в отдел распространения «Издательского Дома ITC».
«Домашний ПК» предлагает сотрудничество украинским компаниям и частным лицам, заинтересованным в розничном распространении журнала. Выгодные условия и цены.
Отдел распространения: тел. (044)244-8582

Canon: техника на любой вкус



340p
Параллельный интерфейс
Глубина цветности 42 бит
Разрешение 300x600
Технология сканирования LIDE



640p
Параллельный интерфейс
Глубина цветности 42 бит
Разрешение 600x1200
Технология сканирования LIDE



650/656u
USB
Глубина цветности 42 бит
Разрешение 600x1200
Технология сканирования LIDE



660u
USB
Глубина цветности 42 бит
Разрешение 600x1200
Встроенный слайд-модуль
Технология сканирования VAROS



1210u
USB
Глубина цветности 42 бит
Разрешение 1200x2400
Технология сканирования VAROS



1220u
USB
Глубина цветности 42 бит
Разрешение 1200x2400
технология сканирования LIDE

Canon
Imaging across networks

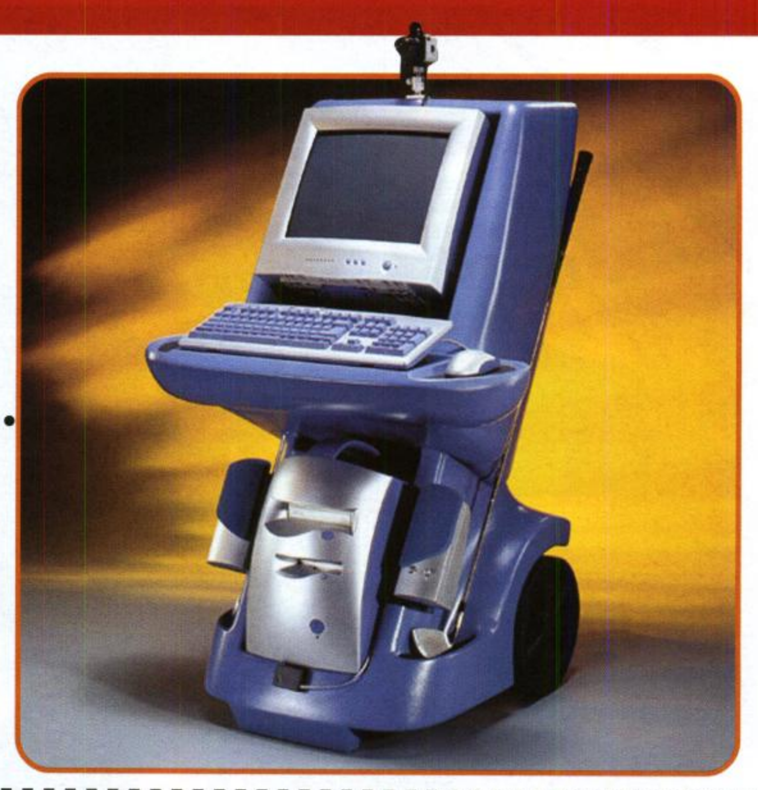
Авторизованные Оптовые Дилерские Центры: MTI (044) 458-3873; E.R.C. (044) 238-6393; Roma (0612) 326930. **Авторизованные Дилерские Центры Полного Спектра Обслуживания:** Эликс-Центр (044) 467-5050; ETC Trading (044) 446-4519; Copy Land (044) 224-4991; Delta Copy (044) 463-6633; Plus Service (0612) 327010; Юнит (0422) 270114. **Авторизованные Дилер-партнеры:** InterCom (0552) 223270. **Авторизованные Сервисные Центры:** MTI (044) 458-3870; E.R.C. (044) 212-5031; Евротехсервис (044) 442-4249; Delta Copy (044) 463-6633; Copy Land (044) 463-0390; Эликс-Центр (044) 467-5050; BMS Trading (044) 572-3232; Plus Service (0612) 327010; УКРВИМКОМ (0572) 123860.

Canon North-East Oy, Представительство в Украине: ул. Ивана Франко, 36, Киев, 01030 Украина
Тел. (044) 246-5507, факс (044) 246-5508. Эл. адрес: post@canon.kiev.ua

ГОЛЬФ В ОДИНОЧКУ

Компания Swing Solutions анонсировала весьма необычную систему – Personal Golf Center, позволяющую поклонникам гольфа самостоятельно обучаться приемам игры.

Взмах битой, удар по мячу – все ваши действия и движения фиксируются цифровой видеокамерой и специальным аудиотриггером, а затем передаются в систему для проведения «экспертизы» с использованием фирменной технологии Golf Video Analyzer (GVA). Результаты анализа немедленно появляются на 15-дюймовом цветном мониторе. Система может быть подключена к телефонной линии, и отчеты о ваших тренировках поступят в Сеть для рассмотрения их опытными инструкторами, которые, в свою очередь, пришлют вам соответствующие указания и рекомендации по постановке отрабатываемого удара. Система позволяет задавать необходимый режим тренировок, измерять силу удара, скорость полета мяча, просчитывать его возможное местоположение. Ее стоимость составляет примерно $2495.



Строгие, но добрые «глаза» электронного тренера будут следить за всеми вашими действиями



MP3-ПЛЕЙЕР С ПРИЦЕЛОМ НА БУДУЩЕЕ

Корпорация Intel представила портативный цифровой аудиоплейер Pocket Concert Audio Player, позволяющий записывать до четырех часов музыки и более чем 20 часов речи. Изделие оборудовано 128 MB памяти для хранения оцифрованного звука в форматах MP3 и WMA (Windows Media Audio), кроме того, firmware-устройства можно репрограммировать для поддержки будущих форматов аудиоданных.

Intel Pocket Concert Audio Player включает FM-радиоприемник с памятью на 10 станций, усилитель мощностью 11мВт, трехполосный эквалайзер, для связи с ПК используется интерфейс USB.

Отдельно поставляется набор Intel Audio Accessory Kit, который включает специальные док-адаптеры для монтирования устройства в домашние музыкальные центры и автомобиль. Две батарейки типа AAA обеспечивают приблизительно 10 ч непрерывного звучания.

Intel Pocket Concert Audio Player и Intel Audio Accessory Kit будут доступны по цене соответственно $299,99 и $59,99.

Будем надеяться, что возможность «реинкарнации» firmware обеспечит этому устройству завидное долголетие

УНИВЕРСАЛЬНЫЙ ПРОИГРЫВАТЕЛЬ

Появился в продаже новый проигрыватель D'Music SM-200C+ от компании Pine. Чем же он отличается от своего предшественника SM-200C? Во-первых, новая модель поддерживает улучшенный 50-секундный антишоковый механизм ESP (по сравнению с 10-секундным в предыдущей версии), что обеспечивает более качественное воспроизведение музыки, записанной на компакт-дисках, без перескакивания с дорожки на дорожку. Во-вторых, появились новые возможности плейера, такие, как возобновление проигрывания композиции, поиск альбома, поддержка информации о композициях и исполнителях, размещенной в тегах ID3. Остальные свойства остались такими же, как и у предыдущей модели: способность читать данные с компакт-дисков стандарта Audio CD и MP3, эквалайзер с пятью предустановками, опционально – пульт ДУ. Плейер будет доступен в первом квартале по цене $229. В ближайшем будущем Pine собирается представить на суд пользователей встраиваемую версию плейера – D'Music SM-300T по цене $139.



«Неразборчивость» к форматам – пример, достойный подражания



Снимаем черное покрывало.... А там – черная коробка

XBOX ОБРЕЛА ЗРИМЫЕ ОЧЕРТАНИЯ

Этой минуты ждали очень многие! В первый день выставки потребительской электроники CES в Лас-Вегасе в конце своего «ключевого выступления» главный программный архитектор Microsoft г-н Билл Гейтс подошел к «постаменту», на котором покоилось нечто, прикрытое черным покрывалом, и... через мгновение публика впервые увидела «живьем» то самое секретное оружие, с помощью которого Microsoft намеревается завоевать рынок видеоигр.

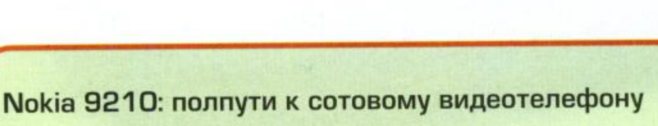
Прямую трансляцию презентации на официальном сайте xbox.com смотрело большинство из тех, кому по разным причинам не довелось в этот день оказаться в американской столице игорного бизнеса. Нашу редакцию порадовал тот факт, что Билл Гейтс очень много философствовал по поводу «цифрового образа жизни», чему собственно и посвящен наш журнал.



ТЕЛЕФОН + ОРГАНАЙЗЕР + ВИДЕОЦЕНТР

В первом квартале этого года в продажу поступит Nokia 9210 Communicator. Устройство предназначено для работы в сетях GSM 900/1800; оснащено цветным TFT-дисплеем с размером экрана 640 × 200, 32-разрядным RISC-процессором, встроенным факс-модемом; поддерживает службы SMS и WAP 1.1; для связи со стационарным ПК используется инфракрасный порт. Кроме того, коммуникатор включает Web-броузер, видеоплейер, диктофон, конвертер валют, приложение для просмотра графики, несколько игр, способен работать с документами, порожденными многими популярными офисными пакетами.

А недавно израильская фирма GEO Interactive Media Group объявила о разработке технологий, обеспечивающих воспроизведение потокового видео в формате MPEG-4 на этой модели. Трансляция видео будет возможна как через сотовые сети, так и через Internet. Все необходимые технологии станут доступными операторам одновременно с выпуском Nokia 9210 на мировой рынок.

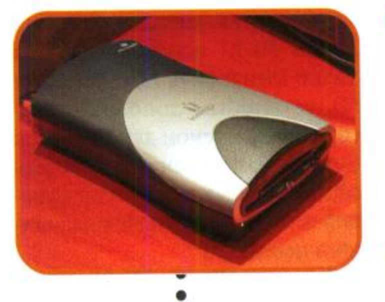


Nokia 9210: полпути к сотовому видеотелефону

МОБИЛЬНЫЙ ФОТОАРХИВ

Популярность цифровой фотографии растет, а вот мобильных устройств, позволяющих сохранять, транспортировать и удобно просматривать электронные снимки, существует не так уж и много. Интересное решение подобных проблем предлагает компания Iomega, разработавшая Fotoshow Digital Image Center – внешний Zip-дисковод, оснащенный микропроцессором Motorola Power PC и интерфейсом USB.

С помощью этого устройства владельцы камер с картами памяти Compact Flash, SmartMedia и IBM MicroDrive смогут не только напрямую копировать отснятые кадры на 250-мегабайтовые диски, но и просматривать их на экране телевизора (для этой цели Fotoshow снабжен стандартным видеовыходом). Управление показом осуществляется с помощью пульта ДУ, при необходимости фотографии легко отредактировать (произвести кадрирование, поворот, устранить эффект «красных глаз» и др.), а также создать электронный альбом. Стоимость устройства составляет $299,95.



Отправляясь в гости, не забудьте захватить с собой электронный фотоальбом



«И с добрейшей улыбкой японца личный менеджер в гости идет...»

В «СОЗВЕЗДИИ» CASSIOPEIA ЗАЖГЛАСЬ НОВАЯ ЗВЕЗДА

Нынешний парад персональных менеджеров продолжает подразделение Casio Computer, начавшее в Японии продажу новой модели PDA Cassiopeia E-707. Устройство оборудовано средствами беспроводной связи со скоростью обмена информацией до 9,6 Kbps, что по современным меркам немного, но для электронной почты сойдет. По своим характеристикам новая модель мало чем отличается от уже выпускаемых PDA 700-й серии. Она использует 150-мегагерцевый процессор, оснащена 32 MB RAM, инфракрасным портом и интерфейсом USB, имеет встроенный TFT-дисплей, способный отображать 65536 цветов, комплектуется ионолитиевыми элементами, рассчитанными на 2 часа передачи данных либо 4 часа приема, либо до 8 часов оффлайновой работы. Все это размещается в корпусе с габаритами 82,6 × 132 × 32 мм и массой 310 г. При желании вы сможете подключить к Cassiopeia E-707 шифровальный модуль. Ориентировочная цена устройства составляет $900.

ГОЛОСУЙ, А ТО ПРОИГРАЕШЬ!

«Эту страну погубит демократия!» – напророчествовал Америке герой Михаила Боярского в фильме «Человек с бульвара Капуцинов». Неизвестно, как там у них с демократией, но вот с системой выборов что-то явно не клеится. Отчасти поправить эту ситуацию стремится компания Hart InterCivic с помощью системы электронного голосования eSlate, которая была испытана в ходе президентских выборов в ряде округов штатов Колорадо и Техас. Результаты исследований превзошли всякие ожидания, например, в округе Саммит (Колорадо) подсчет голосов на восьми eSlate-машинах занял не более 10 мин, данные тут же сводились в отчетные таблицы, а анализ информации показал, что не было зарегистрировано ни единого случая, чтобы какой-либо избиратель проголосовал дважды. Все компоненты eSlate разработаны так, чтобы гарантировать эффективный доступ к ней людям с ослабленным зрением, слухом и даже избирателей с физическими недостатками.



Заполнять такой электронный бюллетень одно удовольствие!

PIM И ЦЕНТР РАЗВЛЕЧЕНИЙ ОДНОВРЕМЕННО

Следуя моде «всеобщей мобилизации и интеграции», компания Sharp представила новую модель персонального органайзера – Zaurus MI-E1. Устройство создано на базе 32-разрядного RISC-процессора, оснащено 16 MB памяти, 3,5-дюймовым ЖК-дисплеем с размером экрана 240 × × 320, поддерживающим глубину цвета 16 бит. Для введения данных можно использовать специальную выдвижную клавиатуру шириной 65 мм.

Этот PDA способен воспроизводить музыку в формате MP3 и видео – в MPEG-4. Для хранения файлов с мультимедийными данными Zaurus MI-E1 использует карты Secure Digital (SD). Помимо слота SD, устройство дополнительно снабжено разъемом для носителей CompactFlash. Кроме того, модель обеспечивает полный набор функций персонального информационного менеджера.

В Японии Zaurus MI-E1 поступил в продажу в конце прошлого года по цене $455. Стоимость дополнительного магнитофона для записи видеоданных составляет около $320.

Мобильная видеостудия: «Мама, смотри, у нас все решено!!!»

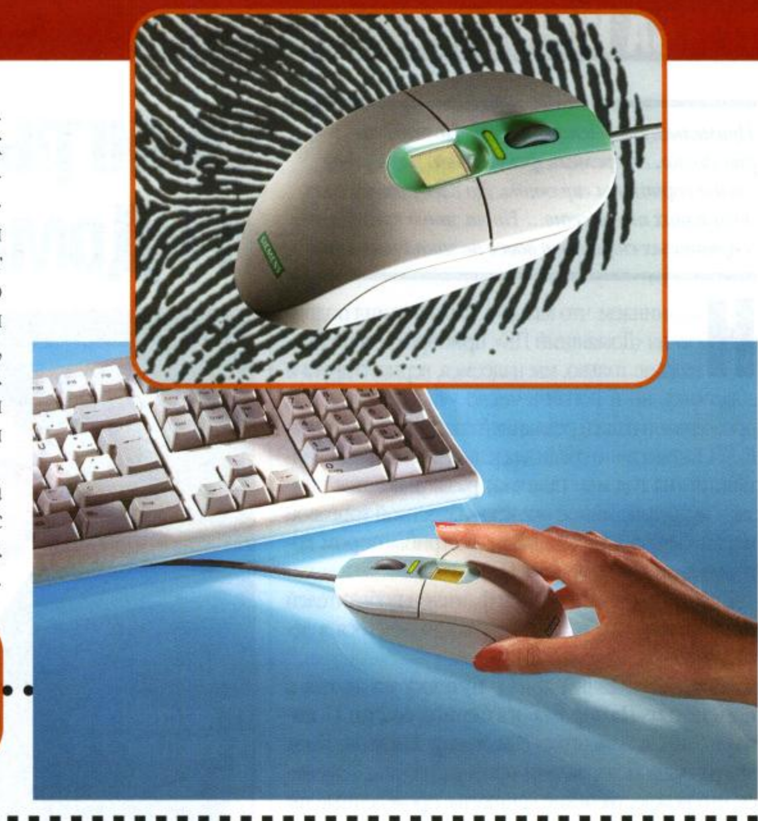


ДАКТИЛОСКОПИЧЕСКАЯ ЭКСПЕРТИЗА С ПОМОЩЬЮ... МЫШИ

Криминалистам известно, что по кожным линиям на подушечках пальцев можно однозначно идентифицировать любого человека. Именно этот принцип взяли за основу специалисты компании Siemens при разработке мыши ID Mouse, обеспечивающей защиту доступа к компьютеру с помощью отпечатков пальцев.

Для идентификации хозяина в устройство встроен специальный микросканер размером в четверть квадратного дюйма, содержащий 65 тыс. сенсорных элементов. После включения ПК пользователю необходимо прижать палец к окошку микросканера, устройство введет текущий отпечаток в систему и сравнит его с эталонным, предварительно занесенным в компьютер. Если отпечаток опознается правильно, человек получает доступ к ОС. Кстати сказать, идентификация происходит корректно даже при порезанном пальце.

Новая мышь сертифицирована Microsoft, использует интерфейс USB, снабжена колесом прокрутки. Цена ID Mouse составляет $149,95.



С такой мышью можно забыть о пароле раз и навсегда



Три в одном: мобильный телефон, органайзер, модем

БОЛЬШЕ, ЧЕМ МОДЕМ

Корпорация Kyocera Wireless выпустила устройство Smartphone Kyocera QCP 6035, объединяющее органайзер на базе Palm OS, и мобильный телефон стандарта CDMA. Из множества телефонных функций следует отметить наличие встроенной громкой связи (speakerphone), голосовой и ускоренный набор номеров, наличие пятнадцати звуковых мелодий и вибровызов. С помощью колеса прокрутки jog-dial осуществляется доступ к настройкам телефона, адресной книге, истории звонков, сообщениям и голосовым заметкам. Smartphone имеет 8 MB оперативной памяти; работает под управлением Palm OS 3.5, поддерживает Web- и WAP-броузеры, протокол безопасной передачи данных SSL, приложения Web Clipping и Eudora. Устройство также играет роль беспроводного модема для персональных компьютеров, к которым подключается через док-станцию или дополнительный последовательный кабель. Сменная батарея обеспечивает до 4,5 ч разговора и до 110 ч функционирования в режиме ожидания.

МОРЕ МУЗЫКИ... В КАРМАНЕ

Компании Microsoft и Kenwood представили бытовой проигрыватель, способный воспроизводить аудиофайлы в формате Windows Media Audio 8 (WMA 8) с лазерных дисков, записываемых с помощью ПК. На одном CD может храниться до 22 часов музыки в этом формате.

По заявлению Microsoft, WMA 8 обеспечивает сопоставимое с CD качество звучания при скорости передачи данных 48 Kbps, причем возможность работы на такой небольшой скорости делает этот стандарт пригодным для применения в беспроводных сетях. Как утверждают в Microsoft, CD-качество достигается уже при 64 Kbps, а размер аудиофайлов втрое меньший, чем в формате MP3. Кстати, ПО для поддержки WMA 8 будет встроено в следующую версию Windows, известную под кодовым названием Whistler.

Kenwood DPC MP727 имеет типичный для CD-плейера внешний вид, буфер антишока с возможностью записи в него данных с микрофона (до 160 с). В Японии это устройство поступит в продажу во втором квартале 2001 года.



22 часа музыки в сутки! А когда же спать?!

Выигрывайте с «Домашним ПК» и Genius

Промелькнули быстротечные Новогодние праздники, отгремели фейерверки, разобраны елки и спрятаны гирлянды. До следующего года, до будущих торжеств... Но на этом время чудес и приятных сюрпризов вовсе не заканчивается.

Напоминаем, что каждый, кто оформил подписку на «Домашний ПК», приобрел в лице журнала не только, мы надеемся, верного друга и советчика, но и попал в число участников акции, проводимой нашей редакцией совместно с фирмой ELKO. Ежемесячно среди владельцев подписных квитанций (на год или полгода) разыгрываются призы – мультимедийное «железо» известной торговой марки Genius, официальным дистрибьютором которой является компания ELKO.

Ну а сейчас мы публикуем фамилии победителей заключительного розыгрыша, состоявшегося в декабре прошлого года.

Итак, наш главный приз – **путевку на двоих в пансионат «Панорама» на период со 2 по 11 января 2001 г.** – выиграл ***Владимир Марков***, Киев. Мы от души поздравляем призера и очень надеемся, что рождественские каникулы, проведенные им на всемирно известном зимнем курорте Закопане (Польша), принесли Владимиру массу приятных, незабываемых впечатлений.

Другие лоты, разыгрываемые в этом туре, вполне традиционны и, быть может, не столь ценны, сколь путевка, но в конечном итоге они позволят своим владельцам получить еще большее удовольствие от компьютерных игр, прослушивания музыки, работы с мультимедийными приложениями. ■



АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА SP16
С. Гомжин, пгт им. Володарского (Луганская обл.)
Ф. Гребенкин, Днепропетровск
В. Хелемский, Киев

АКУСТИЧЕСКАЯ СИСТЕМА SW106
В. Вальчук, Черновцы

ДЖОЙСТИК F16
А. Цыганок, Винница
С. Чернышов, Киев

ДЖОЙСТИК F23
П. Антонов, Севастополь
М. Бондарь, Севастополь
А. Гайтан, Снежное (Донецкая обл.)
Е. Лебедева, Чернигов
Т. Плоткина, Киев

ЗВУКОВАЯ КАРТА SOUNDMAKER 32
А. Коробков, пгт Нововасильевка (Запорожская обл.)
Д. Плотников, Одесса

ЗВУКОВАЯ КАРТА SOUNDMAKER LIVE
В. Потемин, Луганск
А. Кутний, Павлоград (Днепропетровская обл.)
М. Устименко, Чернигов

ПЛАТА ВИДЕОЗАХВАТА С TV-ТЮНЕРОМ MM VIDEOWONDER PRO II
В. Савицкий, Луцк

Если бы я был директором Internet...

Сергей Галушка

Украинский объединенный портал («УКРОП», www.ukrop.com) закончил подведение итогов конкурса сочинений на тему: «Если бы я был директором Internet». Напомним, что согласно его условиям школьники и студенты должны были предоставить свои творения «УКРОП'у» до 20 декабря 2000 года.

Всего на сайт поступило около 500 сочинений, среди них необходимо было выявить 10 лучших. Эссе, прошедшие предварительный отбор в редакции «УКРОП'а», передавались на рассмотрение компетентному жюри, в состав которого входили по одному представителю от всех организаций, принимавших участие в проведении этого мероприятия, а также ряд журналистов из известных украинских изданий, агентств масс-медиа и телекомпаний.

Творения оценивались по рейтинговой системе. Каждый член жюри лучшим, с его точки зрения, работам присуждал более высокие места. За первое место полагался 1 балл, за второе – 2, за третье – 3 и т. д. Затем очки суммировались. В итоге сочинения, набравшие наименьшее количество баллов, занимали призовые места.

В результате такого голосования первое место присуждено работе Антона Костючика, студента КНУ им. Т. Шевченко. Основная мысль его эссе – создание в Сети «Порталов идей», где каждый человек мог бы в любое время суток поделиться «осенившими» его мыслями, пусть даже глупыми и бредовыми, на первый взгляд, но, быть может, именно они подтолкнут других к гениальным открытиям. Антон не питает иллюзий относительно воплощения его идеи в жизнь – «уж слишком эгоистичный мир окружает нас», однако даже его душевный порыв заслуживает похвалы и одобрения. Вдвойне приятно, что автор получил в подарок компьютер и опцион на бесплатное подключение к Internet на год.



Два вторых места завоевали Константин Никифоров (Симферополь) и Вячеслав Ивахненко (Харьков). Каждый из них получил денежный приз в размере 1000 гривен.

Третье место разделили Андрей Горяинов (Запорожье), Лариса Полищук (Киев) и Ольга Драч (Киев), за что им вручили по 500 гривен.

Ну а почетные четвертые места распределились между Константином Годуном (Херсон), Сергеем Гунько (Черниговская область), Андреем Стопакевичем (Одесса) и Андреем Гончаровым (Симферополь). В качестве поощрительных подарков им достались наборы книг по информатике и ряд лицензионных CD-ROM.

А вообще, фейерверк идей, лозунгов и призывов, рассыпанных «учеными» отпрысками в «опусах», представленных на конкурс, и радует, и вдохновляет, и настораживает одновременно.

«Если бы я был директором Internet, я бы повесился...» – пишет Аркадий Максимов.

«Доза зелья у нас стоит 15 гривен. Одной дозы хватает пятерым подросткам, чтобы нанюхаться, не выходя за пределы школы. По ценам нашего провайдера – это 2,5 часа в Internet, то есть море приключений и удовольствий без наркотической зависимости», – резонно замечает Петр Савчук.

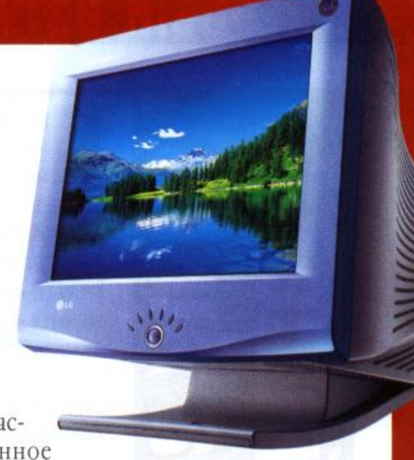
«Узаконить виртуальные браки и разводы!» – требует Андрей Гончаров.

«Создать службу Internet-спасения – 911.com», – предлагает Евгения Филь.

Не правда ли, господа, есть над чем задуматься! ■

«Флатрон» – абсолютно плоский экран





Flatron 774FT

Несмотря на большое количество самых разных моделей мониторов, предлагаемых сегодня домашнему пользователю, выбрать нужный продукт очень просто. В этом вы убедитесь сами, прочитав предлагаемые ответы на некоторые наиболее часто задаваемые вопросы.

Почему не следует экономить на покупке монитора?

При выборе монитора необходимо помнить, что вы покупаете его как минимум на несколько лет, ведь монитор – одна из основных частей компьютера, которая может пережить несколько модернизаций ПК.

Именно неправильно подобранный монитор обычно является причиной плохого самочувствия после длительной работы за компьютером. От качества и безопасности монитора напрямую зависят ваше здоровье и, прежде всего, зрение.

А в чем же основное отличие мониторов серии «Флатрон» от моделей других производителей?

Отличительной особенностью этих мониторов является абсолютно плоская поверхность экрана, что позволяет увеличить угол обзора и расширить видимую область изображения.

Кроме того, технология «Флатрон» устраняет геометрические искажения на поверхности экрана и благодаря применению специального антибликового покрытия значительно уменьшает отражение источников освещения, которое так раздражает во время работы за компьютером.

Каким образом достигается эффект плоского экрана?

За счет использования в мониторах «Флатрон» специальных электронно-лучевых трубок, изготовленных по уникальной технологии LG Electronics.



Flatron 776FM

Но у других производителей тоже есть «плоские» модели?

Дело в том, что трубка LG Electronics устроена таким образом, что все три ее поверхности абсолютно плоские: внешняя и внутренняя поверхности экрана, а также виртуальная плоскость, на которой строится видимое изображение. Поэтому мониторы «Флатрон» действительно плоские, и у пользователя не возникает неприятного ощущения вогнутости экрана.



Flatron 775FT

Помимо того, за счет особенностей строения электронно-лучевой трубки в мониторах LG Electronics отсутствуют горизонтальные стабилизирующие нити – тонкие серые линии, которые временами бывают довольно заметны и могут вызывать у пользователя чувство дискомфорта.

Как в моделях «Флатрон» решена проблема бликов?

На экраны всех мониторов «Флатрон» нанесено специальное антистатическое и антибликовое покрытие, которое почти полностью поглощает излишний свет из окружающего пространства. Отражающая способность поверхности экрана монитора «Флатрон» менее 0,3%, что является наилучшим показателем в данной области. Фирменное покрытие позволяет добиться самого низкого коэффициента светопропускания экрана. Это значительно уменьшает риск появления у пользователя таких неприятных симптомов, как быстрая утомляемость глаз и головные боли.

Какие преимущества предоставляет наличие шины USB в мониторе?

Благодаря встроенным в монитор USB-портам подключение к ПК новых устройств оказывается гораздо более простой и необременительной задачей – ведь теперь вам не нужно каждый раз искать разъем на задней панели системного блока, который обычно располагается не в самом легкодоступном месте.

Насколько мониторы «Флатрон» соответствуют общепринятым стандартам безопасности?

Все мониторы LG Electronics, продаваемые на территории Украины, подлежат обязательной сертификации в государственных органах по стандартизации и сертификации. Но помимо этого, они отвечают и шведскому стандарту MPR II, определяющему максимально допустимые показатели излучения магнитного и электрического полей, а также методы их измерения.

А как же стандарты TCO?

Действительно, стандарты TCO, также разработанные в Швеции, выдвигают даже более жесткие требования, чем MPR II. Естественно, что мониторы «Флатрон» соответствуют и всем основным стандартам TCO. Пожалуй, с ними стоит познакомиться подробнее.

TCO'92 нормирует максимально допустимые электромагнитные излучения, а также устанавливает стандарт на функции энергосбережения.

TCO'95 определяет эргономические свойства, режимы энергосбережения, требования к излучениям электрических и магнитных полей, максимально допустимым уровням шума и излучаемого тепла.

TCO'99 предъявляет более жесткие требования, чем TCO'95, к эргономике, энергопотреблению, излучению, охране окружающей среды, а также пожарной и электрической безопасности. Данный стандарт является наиболее признанным на сегодняшний день.

Итак, проблема выбора решена и осталось заглянуть в ближайший компьютерный салон, чтобы присмотреть именно ту модель «Флатрон», которая вам больше по вкусу.

Мультимедийные колонки Fenda Audio

Продукция марки F&D вряд ли оставит равнодушными тех, кто решил обзавестись серьезной акустикой для ПК. Еще бы, ведь Fenda Audio применяет ДСП – материал, из которого изготовляют корпуса «настоящих» колонок. Модель SPS-678 сочетает в себе стиль классической полочной акустики и функциональность мультимедийных колонок. Обладая внушительными размерами, SPS-678, тем не менее, вполне «уместна» на рабочем столе рядом с 17-дюймовым монитором. Мощность SPS-678 и ее конструкция позволяют рассчитывать на полноценный звук, однако, как показали испытания, «почувствовать» бас все же не удается. Вместе с тем высокие частоты у SPS-678 просто великолепны, так что эта модель обеспечит легкий и чистый звуковой фон на рабочем месте. Любителям же более «ударного» звука скорее подойдет комплект SPS-828, в котором за низкочастотную часть отвечает сабвуфер, причем делает он это на «отлично». «Оживает» низкочастотный динамик уже при 40 Hz, а в диапазоне от 50 до 125 Hz выдает мощный и чистый звук, причем дребезжание корпуса сабвуфера не наблюдается даже на самых «перегруженных» басом композициях. Сателлиты оригинальной цилиндрической формы активны на частотах до 16 kHz, но не выше, так что их звучание производит не такое сильное впечатление, как у предыдущей модели.

Акустическую систему B-757 можно по праву назвать первыми напольными колонками для настольного ПК. У B-757 нет недостатка ни в высоких, ни в низких частотах, трех динамиков и значительного объема корпуса вполне хватает для того, чтобы звуку было где «развернуться». Бас- гитара и ударные инструменты звучат плотно и насыщенно, добротный корпус не искажает звук. От недорогих «советских» напольных колонок B-757 выгодно отличают компактный размер, встроенный усилитель и магнитное экранирование. Можно сказать, что эти колонки оптимальным образом реализуют идею оснащения ПК «настоящей» акустикой. ■

Цена – $45, $60, $109
Продукт предоставлен компанией «Зеленая волна»: тел. (044) 442–9382

90/100

- ☺ «Деревянный» корпус колонок
- ☺ Большая мощность
- ☺ Большой объем резонаторов для низкочастотных динамиков
- ☺ Разумная цена
- ☹ Отсутствие дистанционного управления
- ☹ Более чем скромная комплектация

All-in-Wonder Radeon



Как следует из названия, «сердцем» новой платы серии All-in-Wonder является графический процессор Radeon, о котором мы рассказывали в «Домашнем ПК», № 8–9, 2000. Пожалуй, это первая «телевидеокарта», обладающая столь выдающимися способностями в 3D-акселерации. Количество дополнительных функций у All-in-Wonder Radeon просто удивляет. Как вам возможность во время просмотра телепередачи нажать на «паузу» и пойти, скажем, на кухню, сварить кофе, после чего вернуться и продолжить просмотр? Или же повторить любой понравившийся фрагмент, а рекламный ролик «промотать»? Об «обычных» функциях вроде автоматической записи программ «по расписанию» уже и говорить не приходится, в общем, All-in-Wonder Radeon – это настоящая телестудия-на-видеоплате. Заметим, однако, что качество записи будет зависеть от вместительности жесткого диска и быстродействия процессора. Ставший в последнее время стандартным объем винчестера 20 GB достаточен для хранения более 10 часов видео в DVD-качестве, а младший на сегодняшний день процессор Duron 600 без проблем справится со всеми «чудесными» функциями All-in-Wonder Radeon.

Экземпляр, предоставленный нашей Тестовой лаборатории, нормально «воспринял» все каналы, транслируемые по кабельному телевидению города, однако их настройка оказалась нелегкой. All-in-Wonder не определяет вещательные стандарты автоматически, что было бы весьма кстати в наших условиях, когда одни каналы транслируются в системе PAL, а другие – в SECAM. В связи с этим настройка и переключение программ может показаться более хлопотным занятием в сравнении с обычным телевизором. Качество картинки, выдаваемой тюнером All-in-Wonder, не уступало тому, что было получено при использовании тюнера видеомагнитофона, подсоединенного через видеовход, и это весьма показательно. Кстати, плата вполне подойдет и для начинающих «режиссеров», так как она обладает всеми необходимыми видео- и аудиовходами и оснащена чипом Rage Theater. В дополнение к лучшей на сегодняшний день поддержке DVD, в чем заслуга чипа Radeon, новая плата All-in-Wonder имеет цифровой выход для подключения акустики с декодером Dolby Digital. Все это позволяет ей получить звание самого универсального графического адаптера на сегодняшний день. ■



- ☺ Высокое быстродействие в играх
- ☺ Качественный телевизионный стереотюнер
- ☺ Цифровой аудиовыход
- ☺ Все необходимое для захвата и редактирования видео
- ☹ Проблематичная настройка телевизионных каналов
- ☹ Высокая цена

Ориентировочная цена – $320
Продукт предоставлен компанией ATI
Web-сайт www.ati.com

82/100

Casio QV-2800UX

Успех потребительских пленочных фотокамер объясним в первую очередь уникальной простотой использования. Знай себе – заряжай пленки и жми на кнопку. Современные цифровые фотоаппараты все же несравнимо более сложные – одно только обилие кнопок и переключателей может привести в ужас неподготовленного пользователя.

Новая фотокамера Casio QV-2800UX, похоже, позволит любому любителю почувствовать себя профессионалом. Дело в том, что разработчики программного обеспечения этой камеры создали 28 заранее заданных настроек экспозиции и цифровых фильтров, способных удовлетворить даже самых требовательных пользователей. Таким образом, каждый сможет делать снимки профессионального вида – портреты с нерезким фоном, осенние пейзажи с теплым оранжевым колоритом, застывшие струи воды...

Интереснейшей особенностью камеры является наличие разъема для подключения карт CompactFlash Type II, в том числе mini-HDD IBM Microdrive емкостью 340 MB и 1 GB, на которые помещается до трех тысяч кадров (90 стандартных пленок!), пригодных для печати на струйном фотопринтере.

Среди других особенностей QV-2800UX следует отметить восьмикратный оптический трансфокатор, поворотную головку, в которой смонтированы объектив и вспышка, достаточно светосильный объектив, позволяющий применять дополнительные линзы с диаметром 43 мм. К компьютеру камера подключается через интерфейс USB или COM, к телевизору – через видеовыход PAL.

Поражают и экспозиционные возможности Casio QV-2800UX: три варианта замера освещенности, программные и ручные режимы выдержки и диафрагмы, автоматические, предустановленные и пользовательские настройки баланса белого, фильтры яркости и контрастности. В камере предусмотрены режимы панорамной съемки и записи коротких видеороликов. Для фотографирования со штатива на длинных выдержках в комплект поставки включен пульт ДУ.

Экспозиция осуществляется на CCD-матрицу с переменной чувствительностью (от ISO 80 до ISO 320, три ступени), дающую картинку 1600 × 1200 пикселов. ■

Цена – 4212 грн
Продукт предоставлен компанией «Микроприбор»: тел. (044) 228–0936

91/100

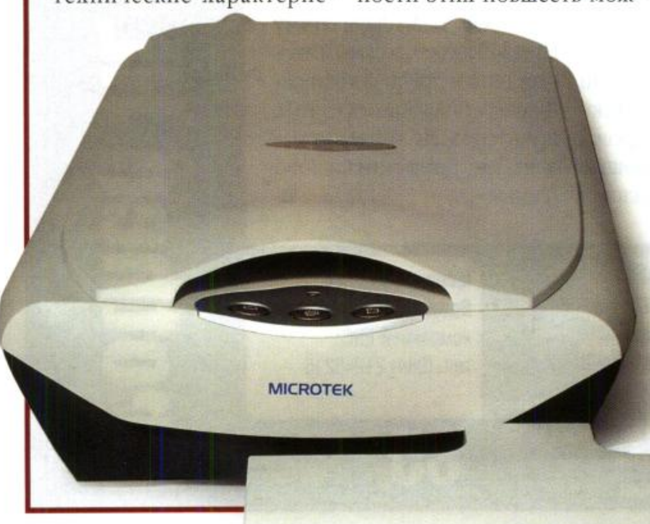
- ☺ Восьмикратный оптический трансфокатор
- ☺ Поддержка CompactFlash Type II и IBM Microdrive
- ☺ Наличие 28 запрограммированных параметров экспозиции и фильтров
- ☺ Интерфейс USB и видеовыход PAL
- ☹ Не самое высокое на сегодня разрешение

Microtek ScanMaker 3700

Этот планшетный сканер призван заменить в линейке Microtek модель ScanMaker 3600. От своего предшественника он унаследовал очень много хороших черт – и большой размер планшета, на котором можно разместить лист формата Letter (216 × × 356 мм), и интерфейс USB, обеспечивающий простоту установки, и тумблер питания на задней панели устройства, и хорошие технические характеристики (оптическое разрешение в 600 × 1200 точек на дюйм и 42-битовый цвет), и многое другое. Из нововведений с первого взгляда заметны... новый дизайн корпуса и крышки, а также три кнопки для быстрого выполнения типовых операций – сканирования в файл, изготовления копии с помощью подключенного к системе принтера и отправки отснятого документа по e-mail. И если о полезности этих новшеств можно поспорить, то еще одно «бесплатное приложение» к ScanMaker 3700 наверняка понравится всем. Это дополнительный источник света LightLid 35, позволяющий вводить в компьютер изображения со слайдов и 35-миллиметровых фотопленок.

Кроме того, вместе со ScanMaker 3700 поставляются система OCR Caere OmniPage, графические редакторы Adobe PhotoDeluxe 2.0 и Ulead PhotoImpact 5, а также менеджер отсканированных изображений Caere PageKeeper. В комплект входят по две версии этих программ (за исключением двух последних) – для Windows и для Mac OS.

В деле сканер показал себя очень хорошо. Заслуживают похвалы простота и удобство пользовательского интерфейса драйвера, надежная работа ПО, отличное качество сканирования и неплохое быстродействие, достаточное практически для любой «домашней» задачи. Разве что для ввода большого количества страниц с текстом за ограниченное время производительности ScanMaker 3700 не всегда хватает. Из недостатков можно упомянуть только легкую вибрацию (в результате которой большой корпус из относительно тонкой пластмассы начинает дребезжать) и довольно длительную подготовку к сканированию. ■



- ☺ Хорошее качество сканирования
- ☺ Простота установки
- ☺ Наличие выключателя питания
- ☺ Хорошее быстродействие
- ☺ Большой формат оригинала
- ☺ Наличие слайд-приставки
- ☹ Вибрация корпуса
- ☹ Длительный прогрев и калибровка

Цена – $144
Продукт предоставлен компанией «Иква»: тел. (044) 455–6333

77/100

Mustek Be@rPaw 1200

Новая серия сканеров Be@rPaw компании Mustek насчитывает три модели: 1200, 1200F и 2400. Первые две из них обеспечивают сканирование изображения с оптическим разрешением 600 × 1200, третья – с 1200 × 2400. «Изюминка» устройств – пятикнопочная интерфейсная панель, позволяющая «в одно касание» выполнять операции сканирования или копирования (при наличии принтера) документа, а также отправку его образа по факсу или электронной почте. Расположение этих кнопок напоминает медвежий след, именно отсюда и происходит название серии.

Сегодня мы хотим представить вам младшую модель – Be@rPaw 1200. Устройство способно сканировать изображения с глубиной цвета 36 бит, но благодаря использованию программной технологии BDIT (Bit Depth Increased Technology) приложениям может передаваться 48-битовая информация о цвете.

Максимальная область сканирования соответствует формату А4 (216 × 297 мм), интерфейс USB обеспечивает простоту установки и высокую скорость передачи данных. В работе Be@rPaw 1200 показал себя с наилучшей стороны: быстрый прогрев и калибровка, практически бесшумное перемещение головки, точная передача цветов, продуманный и дружественный интерфейс TWAIN-драйвера. Для сканирования слайдов нужно дополнительно приобрести приставку Be@rPaw TA IV.

В комплекте с Be@rPaw 1200 идут полюбившийся многим домашним пользователям графический редактор Ulead Photo Express SE 3.0, OCR-программа TextBridge Classic 2.0, приложение для создания Web-страниц Trellix, удобный менеджер BearPaw 1200-Panel, для которого имеется три различных стильных скина, а также две игры – Puzzle и Crush (с помощью первой из них вы сможете любое отсканированное изображение превратить в занятную головоломку, а вторая позволит успешно расправляться с назойливыми грызунами, неожиданно появляющимися из норок на фоне введенной картинки).

В заключение отметим, что модель Be@rPaw 1200F отличается от 1200 более высоким быстродействием благодаря наличию 2-мегабайтового буфера данных (в модели 1200 его емкость составляет всего 512 KB), а также возможностью подключения автоподатчика бумаги Be@rPaw ADFIII и приставки для сканирования слайдов Be@rPaw TA V, приобретаемых отдельно. ■

Цена – $95
Продукт предоставлен компанией «МАС Электроник»: тел. (044) 211–1856

84/100

- ☺ Пятикнопочная интерфейсная панель
- ☺ Быстрый прогрев и калибровка
- ☺ Простота установки и управления
- ☺ Отличное быстродействие
- ☹ Отсутствует кнопка для включения/выключения питания
- ☹ Вывод из режима «сна» иногда невозможно осуществить программными средствами

Brother HL-1240

Большинство наших читателей пока незнакомо с продуктами компании Brother. Возможно, кому-то и довелось поработать с факсимильными аппаратами или другой оргтехникой, изготовленной этой фирмой, однако лазерные принтеры Brother, весьма популярные за рубежом, до сих пор в нашу страну массово не поставлялись. Но все течет, все меняется, и вот одна из новейших моделей под маркой Brother – HL-1240 – появилась в нашей редакции.

К нему трудно применить эпитет «самый»: вряд ли какая-либо из характеристик устройства является рекордной, но все они в совокупности производят очень и очень благоприятное впечатление. Цена в $360 не является пределом дешевизны лазерного принтера, но сегодня ни один другой аппарат в данном классе не может похвастать скоростью печати до 12 страниц в минуту, наличием двух трактов для автоматической и ручной подачи бумаги (причем первый из них, емкостью в 250 листов, выполнен в виде выдвижного ящика, как у профессиональных моделей), раздельной диагностикой состояния картриджа с тонером и фоточувствительного барабана и многими другими «фишками».

Хотя и нельзя сказать, что HL-1240 – просто устройство более высокого класса, продаваемое по заниженной цене. Это именно персональный принтер. Интерфейсы LPT и USB, 2 MB встроенной памяти, максимальное разрешение 600 точек на дюйм – все вышеперечисленное как раз и характерно для таких устройств. Программное обеспечение принтера имеет одну интересную функцию: перед печатью на экран монитора выводится плавающая панель масштабирования MultiPage. С ее помощью очень легко задать масштаб печати – от 25 страниц на одном листе до 1 страницы на 25 листах.

Но самое привлекательное свойство HL-1240 – это низкая стоимость расходных материалов. Раздельная конструкция картриджа позволяет полностью использовать ресурс фоточувствительного барабана (20 тыс. копий, $95), заменяя только емкости с тонером. Любопытно, что кассета с запасом красителя на 3000 копий стоит $40, а на 6000 копий – всего $55. Благодаря этому HL-1240 является самым экономичным среди сегодняшних персональных лазерных принтеров. Ну вот мы и нашли, где применить слово «самый»... ■



- ☺ Хорошая оснащенность
- ☺ Высокое быстродействие
- ☺ Удобство в эксплуатации
- ☺ Расширенная диагностика
- ☺ Широкие возможности ПО
- ☺ Дешевые расходные материалы
- ☹ Разрешение 600 dpi не всегда достаточно для печати качественной графики

Цена – $360
Продукт предоставлен компанией ERC: тел. (044) 212–5215

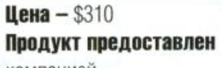
85/100

Проигрыватель DVD/Video CD/Audio CD/MP3

Персональный компьютер сумел вобрать в себя практически все возможности, которыми обладает бытовая аппаратура. Например, просмотр цифрового видео стал чуть ли не главным преимуществом мультимедийного ПК, чему в немалой степени способствовало появление недорогих приводов DVD-ROM. Вместе с тем все отчетливей проявляется и другая тенденция: «исконно» компьютерные разработки активно внедряются в бытовую технику. Примером этому служит проигрыватель Suzuki DVD-268MP, который не только воспроизводит всевозможные видеодиски – DVD, Video CD, SVCD, DVCD, но также проигрывает обычные Audio-CD и, что самое интересное, диски с MP3. Поддержка стационарным устройством сугубо «портативного» формата – не такая уж и бесполезная вещь. К примеру, записав музыкальный сборник в MP3, вы вполне обойдетесь без CD-чейнджера, ведь на диск CD-R вмещается до пяти обычных Audio CD при минимальном сжатии (битрейт 320 Kbps).

Другой «точкой соприкосновения» такого проигрывателя с ПК является цифровое видео. Так, любительский фильм можно оцифровать и записать на диск CD-R, чтобы затем смотреть его с помощью бытового устройства. Кроме того, компьютер позволит произвести конвертацию фильмов, записанных в MPEG-4, в стандарты VCD или SVCD, приемлемые для Suzuki DVD-268MP и других проигрывателей видеодисков. Кстати, Video CD смотрится на телеэкране гораздо лучше, чем на экране монитора, так как первый, в силу своих конструктивных особенностей, скрадывает дефекты изображения, вызванные компрессией.

Немаловажное достоинство Suzuki DVD-268MP заключается в том, что он имеет встроенный декодер Dolby Digital, так что остается лишь подключить акустическую систему 5.1 с соответствующим усилителем, и домашний кинотеатр готов. Кроме того, в проигрывателе есть система Karaoke с двумя входами для микрофонов. Среди устройств со столь богатой оснащенностью у Suzuki DVD-268MP самая низкая цена, что, впрочем, неудивительно для продукции «безвестного» производителя. ■



Цена – $310
Продукт предоставлен компанией «Зеленая Волна»: тел. (044) 442–9382

79/100

- **Поддержка формата MP3**
- **Встроенный декодер Dolby Digital**
- **Мультизонный DVD-проигрыватель**
- **Функция Karaoke**
- **Не проигрывает сборники MP3, имеющие подкаталоги**
- **Нет русскоязычного руководства пользователя**
- **«Безымянный» производитель**

AIWA CDC-MP3

Ну, наконец! То, о чем так долго говорили производители аудиоаппаратуры с поддержкой MP3, свершилось: их взоры обратились к сонму автомобилистов – пожалуй, самых благодарных потребителей всех музыкальных новшеств. Нет, безусловно, попытки создания автомагнитол с возможностью воспроизведения MP3 предпринимались и ранее, но никогда в их названии не присутствовал такой brandname, как Aiwa. Теперь же мечта стала явью, и подобную автомагнитолу даже можно спокойно купить в Украине.

Теперь перейдем к делу. Представляемое устройство в целом является обыкновенной высококачественной аудиомагнитолой формата 1DIN с CD-приводом с той лишь разницей, что, кроме обычных Audio CD, она умеет воспроизводить диски с записанными на них MP3-файлами. Поскольку присутствует текстовый дисплей, приятно, что производители снабдили CDC-MP3 возможностью чтения тегов ID3, что позволяет отображать информацию об исполнителе и жанре, которая обычно хранится в композициях, записанных с помощью MPEG Layer 3. Ну и конечно, поддерживается весь спектр его свойств – VBR, Joint Stereo и т. д. Магнитола отлично работает с носителями CD-R и CD-RW. Кроме этого, возможно подключение CD-чейнджера, но учитывая, какой объем музыки помещается на диске с MP3, реально такая необходимость вряд ли возникнет.

Устройство оборудовано четырехканальным усилителем мощностью по 45 Вт на канал, что представляет собой весьма внушительную цифру. Из дополнительных «пунктиков», повышающих качество звучания, следует отметить систему Driver's Sound Stage Adjustment (DSSA), которая изменяет стереокартину в салоне автомобиля в зависимости от местоположения водителя (справа или слева), и фирменную схему усиления баса – H-Bass. В связи со всем вышесказанным заводить разговор о качестве звучания бесполезно – оно безукоризненно.

Теперь немного о usability. Основной корпус устройства выполнен в виде монолитного блока со съемной лицевой панелью, водители, которые имеют привычку парковать автомобили перед домом, знают, для чего это сделано. Практически все управление осуществляется с помощью небольшого колесика – Jog Dial, лишь некоторые специальные параметры потребуют дополнительных настроек. Ну и конечно, незаменимый атрибут – дистанционное управление, крепящееся на руле, что позволяет свободно переключаться между радиостанциями или производить навигацию по аудиодиску, не отвлекаясь от дороги, тоже присутствует в основном комплекте магнитолы. ■

- **Отличное звучание**
- **Безукоризненное удобство использования**
- **Дистанционное управление**
- **Полная поддержка функций RDS для FM-радио**
- **Нет русскоязычного руководства**
- **Высокая цена**

Цена – $300
Продукт предоставлен компанией Itkom
Web-сайт www.itkom.com.ua

91/100

Отпечаток тысячелетия.

Годовой отчет по делу струйных принтеров

Роман Хархалис

Возможно, есть какой-то знак судьбы в том, что героями первого в новом тысячелетии тестирования компьютерного «железа» стали струйные принтеры. Но, наверное, важнее то, что слишком многое изменилось за неполный год, прошедший после нашего предыдущего масштабного тестирования этих устройств. И струйные принтеры сегодня уже не те, что были раньше. В прямом и переносном смысле...

Пожалуй, основным событием уходящего года стало окончательное формирование нового класса принтеров – сверхдешевых. Выпущенные за последнее время младшие модели в линейках практически всех производителей теперь можно приобрести за $70–80. Вполне вероятно, что этот факт станет решающим аргументом при покупке – ведь принтер становится доступным и для тех, кто раньше не сумел выделить для этой цели $100 (вспомним, что примерно столько стоили недорогие модели, испытанные нами в марте), но может позволить себе потратить меньшую сумму.

Многих интересует вопрос, будут ли струйные принтеры дешеветь и дальше. Это вряд ли произойдет, по крайней мере, в ощутимых масштабах. Так что время для покупки сейчас самое удачное. Нужно только определить, что из того множества моделей, которое предлагают нам производители, подходит для использования дома.

Младшие представители модельных рядов, несмотря на низкую цену, являются полноценными цветными принтерами, в принципе, пригодными для печати любых текстовых и графических документов (включая фотографии) на самых разнообразных носителях, но обладают достаточно скромными по сегодняшним меркам характеристиками и возможностями. Они хорошо подойдут тем, кто стеснен в средствах или планирует печатать относительно редко.

Покупателям, требовательным к качеству и собирающимся интенсивно использовать принтер, пожалуй, лучше обратить внимание на более совершенные модели, которые стоят несколько дороже, но печатают значительно лучше, да и быстрее. В продуктовой линейке каждого производителя есть одна или несколько таких моделей, различающихся в основном ценой и качеством печати.

Упомянутые нами выше принтеры обычно рекомендуются производителями для персонального или домашнего применения. Но на них модельные ряды не заканчиваются. Далее следуют еще более дорогие устройства, у которых с ростом цены в первую очередь увеличивается быстродействие, тогда как качество печати практически не меняется. Такие аппараты уже считаются офисными и предназначаются для рабочих групп. В принципе, никто не мешает приобрести один из них домой, но в большинстве случаев их возможности (за которые, кстати, будут уплачены немалые деньги) окажутся ненужными. Эти принтеры не входят в круг наших интересов.

«Высшее сословие» в «обществе» струйных принтеров составляют фотопринтеры. Однако они, в отличие от офисных моделей, могут представлять немалый интерес для домашнего пользователя, главным образом благодаря возможности высококачественной печати фотографий, порой неотличимых от традиционных.

Вопреки распространенному мнению, струйный фотопринтер не является узкоспециализированным устройством, предназначенным исключительно для фотопечати. На самом деле это высококлассный универсальный принтер, отлично справляющийся с выводом текстов и рисунков, но обладающий дополнительными возможностями и оборудованием, необходимым для изготовления отпечатков, неотличимых от традиционных фотоснимков.

Исходя из этих соображений, мы определили перечень современных моделей струйных принтеров, представляющих интерес для домашнего пользователя. Они и приняли участие в нашем тестировании.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ СТРУЙНЫЕ ПРИНТЕРЫ

Первым делом для каждого принтера были выполнены все повышающие качество печати сервисные операции, реализованные в его драйвере. Для определения производительности мы распечатывали из Microsoft Word 2000 в экономичном режиме два документа: пять страниц черного текста и три страницы текста с цветными иллюстрациями. Третий тест на быстродействие – вывод цветной фотографии формата A4 из Adobe Photoshop 5.5, но уже с максимальным качеством. Тест на качество – вывод страницы, содержащей элементы растровой и векторной графики из CorelDRAW! 7. Два последних отпечатка оценивались группой экспертов. Далее на каждом принтере распечатывался фотоснимок на листе специальной непрозрачной пленки для струйной фотопечати формата A6. За этот тест фотопринтерам выставлялась отдельная оценка, учитываемая при выведении итогового балла за качество, тогда как для универсальных устройств в случае положительного отзыва экспертов об отпечатке добавлялось 0,5 балла к оценке «Удобство и оснащенность» за возможность печати на высококачественных носителях, которая не является штатной для нефотопринтеров.

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ

Современный домашний струйный принтер, как правило, допускает установку сразу двух чернильных картриджей – черного и цветного (с желтыми, бирюзовыми и пурпурными чернилами). Обычно оба картриджа поставляются вместе с устройством. А вот в коробке с фотопринтером вместо цветного картриджа вы найдете фотокартридж, дополнительно содержащий осветленные бирюзовые и пурпурные чернила. В некоторые модели универсальных принтеров тоже можно установить фотокартридж, но его придется приобрести отдельно.

ДОКУМЕНТАЦИЯ, ПО И АКСЕССУАРЫ

Сегодня вместе со струйным принтером начального уровня поставляется ограниченный набор аксессуаров. В первую очередь это руководство по установке и эксплуатации – как правило, брошюра с разделами на многих языках, один из которых – русский. Далее – диск с драйверами и управляющими утилитами (обычно тоже русифицированными). В комплекте поставки старших моделей дополнительно присутствуют графические программы, утилиты, подборки картинок и т. д.



БУМАГА

Новые модели струйных принтеров могут печатать на самых разнообразных носителях: бумаге различной фактуры, со специальными покрытиями и без них, материалах для термоперевода изображения на ткань, полимерной пленке. Все производители принтеров выпускают и фирменные носители, заявляя, что только на них может быть достигнуто наилучшее качество вывода. Это справедливо для фотопечати, а для обычных документов вполне подойдет и недорогая офисная бумага.

КНОПКИ И ЛАМПОЧКИ – СКОЛЬКО ИХ НУЖНО?

Наличие множества кнопок для выполнения различных операций и подробная индикация состояния основных узлов принтера традиционно считаются признаками удобного управления. Но в современных моделях для этих целей все чаще используют программные средства, реализованные в пользовательской оболочке драйвера. Поэтому в младших моделях количество аппаратных органов управления сокращено до минимума. Кстати, это способствует удешевлению принтера.

ИНТЕРФЕЙСНЫЕ КАБЕЛИ

Соединительных шнуров на этом рисунке вы не найдете. Не удивляйтесь: эта принадлежность традиционно не входит в комплект поставки струйного принтера. Правда, бывают и приятные исключения из этого правила, но, к сожалению, редко. Обычно кабель приходится приобретать отдельно, хоть и стоит он недорого.

Большинство современных моделей струйных принтеров оборудуются портами LPT (параллельным) и USB. Наши тесты показали, что разницы в быстродействии одного и того же принтера при подключении к этим интерфейсам практически нет. Преимуществом первого является гарантированная совместимость (не все принтеры корректно работают через USB под управлением Windows), второго – меньшая нагрузка на процессор во время печати.

КАК РАБОТАЕТ СТРУЙНЫЙ ПРИНТЕР

В принципе, правильнее было бы называть струйный принтер «капельным», поскольку он печатает изображение, нанося на бумагу мельчайшие капли жидких чернил. Однако в английском языке эту технологию назвали «ink jet» (слово «jet» буквально означает «сильная струя»), а оттуда термин без изменения перекочевал в наш язык.

Технология струйной печати родилась в лабораториях компаний Hewlett-Packard и Canon, а первые модели принтеров, использующих ее, появились в 1984 г. Принцип формирования чернильных капель, предложенный HP и Canon, получил название термического или пузырькового (bubble jet). В термической печатающей головке (см. рисунок) чернила поступают по капиллярам в камеру, в одной из стенок которой содержится микроскопический, но очень мощный нагревательный элемент. В тот момент, когда на бумаге нужно поставить очередную точку, он под действием электрического тока резко нагревается и в камере образуется пузырек, выталкивающий каплю в сопло.

В 1994 г. компания Epson предложила еще одну технологию струйной печати – пьезоэлектрическую. В этом случае место нагревательного элемента занял пьезокристалл, изменяющий свою форму под воздействием тока, отделенный от чернильной камеры тонкой мембраной. В момент получения сигнала кристалл двигает мембрану и выталкивает из сопла каплю чернил.

Обе технологии прошли долгий путь развития и используются по сей день. Принтеры с пузырьковой печатью выпускают Canon, Hewlett-Packard, Lexmark и Xerox, а Epson применяет свои фирменные пьезоэлектрические головки.



Так выглядит термическая печатающая головка

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ

Сегодня эта модель является младшей в линейке струйных принтеров Canon. Будучи прямой наследницей протестированной весной BJC-2000, она, по сути, заменила еще более дешевую модель – BJC-1000.

Комплектация BJC-2100 скромна, да и ожидать иного от младшего «члена семейства» нет смысла. С принтером поставляется картридж BC-21e (содержащий и черные, и цветные чернила), а также короб для хранения временно неиспользуемого картриджа. Он может сослужить хорошую службу, так как сменных модулей для BJC-2100 предусмотрено много. Это и черный картридж большой емкости, и фотокартридж, и сканирующая головка IS-22 (максимальное разрешение 360 × 360 dpi, глубина цвета 24 бита). Как видим, аппарат весьма универсальный, хотя его способность выполнять функции сканера при нынешней доступности планшетных моделей и не является очень важной.

BJC-2100 печатает текст весьма приличного качества, неплохо справляется и с цветом, хотя фотографические изображения у него получаются несколько бледноватыми и с заметной растровой структурой. В общем, младший принтер от Canon – это уверенный «середнячок», выполнивший всю программу тестирования без впечатляющих результатов, но и без провалов. Можно посетовать разве что на невысокую производительность BJC-2100. Но с учетом его хорошей оснащенности и доступной цены он вполне подойдет экономным пользователям, печатающим преимущественно тексты.

CANON BJC-2100	**Качество печати** 6,5/10
Максимальное разрешение 720 × 360 dpi	**Производительность** 3,7/10
Интерфейс LPT и USB	**Удобство и оснащенность** 7/10
Цена $75	**Итоговая оценка** 5,4/10



Отличия второй модели в линейке Canon от предыдущей заметны уже с первого взгляда: BJC-3000 представляет собой достаточно крупное устройство. К тому же принтер оснащен съемной подставкой для отпечатанных листов, которая в нерабочем положении не складывается (хотя при желании ее можно снимать), и в итоге занимает на столе довольно много места.

В картридже BJC-3000 используются отдельные сменные чернильницы для каждого из цветов, причем емкость черного баллона больше, чем цветных. Такое решение позволяет расходовать все чернила без остатка.

Как и предыдущая модель, BJC-3000 может оснащаться специальными картриджами – черным с большим объемом чернил, цветным, фотокартриджем и сканирующей приставкой. Правда, последняя в данном случае обеспечивает большее максимальное разрешение – 720 × 720 точек на дюйм.

В процессе работы принтер издает негромкий звук, но при движении массивной головки с высокой скоростью возникает импульс силы, передающийся основанию, на котором установлено устройство. Поэтому его лучше не размещать на непрочных, временных конструкциях.

BJC-3000 печатает существенно быстрее, чем его младший собрат. Особенно это заметно при выводе документов, содержащих черный текст с цветными иллюстрациями. Качество же отпечатков у обоих универсальных принтеров от Canon, участвовавших в нашем тестировании, отличается незначительно.



CANON BJC-3000	**Качество печати** 6,5/10
Максимальное разрешение 1440 × 720 dpi	**Производительность** 5,1/10
Интерфейс LPT и USB	**Удобство и оснащенность** 7/10
Цена $122	**Итоговая оценка** 6,1/10



Первый представитель новой серии струйных принтеров Epson отличается оригинальным дизайном, выполненным в стиле, характерном для всего семейства Stylus Color x80. Оно займет меньше полезного пространства, чем большинство его собратьев, за счет отсутствия приемного лотка. Такая особенность накладывает некоторые ограничения на выбор места для установки аппарата: если поставить его на краю стола, то отпечатанные листы будут падать на пол. Правда, обычно принтер так не ставят – видимо, на это и рассчитывали конструкторы.

Как и у всех принтеров Epson, печатающая головка Stylus Color 480 позволяет устанавливать сразу два картриджа – черный и цветной. Использование фотокартриджа не предусмотрено. Однако в дальнейшем оказалось, что это вовсе не недостаток – со штатным трехцветным картриджем Stylus Color 480 печатает фотографии лучше, чем некоторые другие принтеры с фотокартриджем.

Текстовые документы Stylus Color 480 печатает достаточно быстро. Заметим также, что в экономичном режиме этот принтер, как и все остальные представители линейки Epson, выдает отпечатки очень низкой насыщенности, а значит, существенно уменьшает расход чернил. Что касается высококачественной фотопечати, то здесь наш малыш может дать фору многим гораздо более дорогим устройствам. Правда, времени на это тратится очень много, но результат стоит ожидания.

EPSON STYLUS COLOR 480	**Качество печати** 8,2/10
Максимальное разрешение 720 × 720 dpi	**Производительность** 3,8/10
Интерфейс LPT	**Удобство и оснащенность** 7,5/10
Цена $74	**Итоговая оценка** 6,3/10



Младшая модель в новом продуктовом ряду Hewlett-Packard, несмотря на свою принадлежность к нижней ценовой категории, представители которой обычно очень невелики, обладает довольно внушительными габаритами. Массивный фиксированный лоток подачи и приема бумаги также не делает ее более компактной. Заметим, что у этого принтера имеется внешний блок питания.

Конструкция подающего лотка позволяет очень удобно и точно разместить в нем пачку бумаги, но при работе с одиночными листами добиться равномерной их подачи трудно.

DeskJet 640C отличается очень низким уровнем шума при работе печатающей головки и протягивании бумаги. Больше неудобств доставляют откидные подпорки для свежеотпечатанной копии в приемном лотке. После завершения вывода страницы они раздвигаются, чтобы готовый оттиск упал на поддон, и издают при этом громкий стук. В лотке есть специальная прорезь для ручной подачи конвертов.

Младший принтер от Hewlett-Packard обладает средней производительностью, неплохо печатает текст и деловую графику. Однако для работы с фотоизображениями он явно не предназначен – качество вывода снимка нас не удовлетворило. В итоге DeskJet 640C хорошо подходит на роль принтера для домашнего офиса, в развлекательных целях его использовать невыгодно.

HP DESKJET 640C	**Качество печати** 5,3/10
Максимальное разрешение 600 × 600 dpi	**Производительность** 3,8/10
Интерфейс LPT и USB	**Удобство и оснащенность** 6/10
Цена $103	**Итоговая оценка** 4,8/10



Как ни странно, но по размерам DeskJet 840C даже меньше своего младшего собрата. В нем использовано много конструктивных решений, общих для всего семейства струйных принтеров Hewlett-Packard, в том числе и комбинированный лоток, хотя в этой модели он выполнен значительно лучше, чем в предыдущей.

Разрешение при выводе графики у принтеров Hewlett-Packard не постоянно, а определяется технологией PhotoREt (в данном случае – PhotoREt II), динамически изменяющей размер точки в зависимости от особенностей изображения. Благодаря той же PhotoREt II принтер может выводить фотореалистичные изображения без использования фотокартриджа.

В работе DeskJet 840C показал себя намного лучше, чем его младший собрат. Печатающий и протяжный механизмы работают еще тише, а приемный лоток, в отличие от DeskJet 640C, функционирует почти бесшумно.

DeskJet 840C занял одну из лидирующих позиций в тестах на быстродействие. Он одинаково хорош для вывода как текстовых, так и графических документов. Принтер порадовал нас высоким качеством распечатанного фотоснимка. Еще одно преимущество DeskJet 840C заключается в том, что качество оттисков, полученных с его помощью, мало зависит от сорта используемой бумаги. И наконец, последний козырь – сравнительно невысокая цена и большой ресурс чернильных картриджей.

HP DESKJET 840C
Максимальное разрешение 1200 × 600 dpi
Интерфейс LPT и USB
Цена $145

Качество печати 8,4/10
Производительность 6,6/10
Удобство и оснащенность 9/10
Итоговая оценка 7,8/10



Несмотря на полностью обновленный внешний вид, конструктивно этот принтер во многом повторяет модель 840C. Но есть и одно важное отличие – комбинированный лоток подачи и приема бумаги у DeskJet 930C гораздо более компактный, и к тому же складывающийся, за счет чего можно значительно уменьшить площадь, занимаемую устройством на столе в нерабочем состоянии. Еще одно полезное новшество – кнопка мгновенной отмены задания, позволяющая немедленно остановить печать, а не выводить бракованный лист полностью.

Данная модель отличается от младших сородичей еще и тем, что в ней реализована новая версия технологии управления разрешением – PhotoREt III.

Работает DeskJet 930C практически бесшумно – как подающий механизм, так и каретка с печатающей головкой почти не издают звука. Новая конструкция подающего лотка также проявила себя в деле с лучшей стороны – она обеспечивает удобную заправку и точную подачу бумаги, причем неудобства при работе с отдельными листами и малоформатными носителями практически не ощущаются.

Как оказалось, DeskJet 930C печатает текст и графику в экономичном режиме практически с той же скоростью, что и DeskJet 840C, но по времени вывода фотоснимка на листе формата А4 значительно опережает своего собрата. Качество оттисков также было на высоте, остались и такие преимущества, как нетребовательность к марке бумаги и низкая (еще меньше, чем у предыдущей модели) относительная стоимость расходных материалов.

HP DESKJET 930C
Максимальное разрешение 2440 ×1200 dpi
Интерфейс LPT и USB
Цена $195

Качество печати 8,9/10
Производительность 7,3/10
Удобство и оснащенность 9,5/10
Итоговая оценка 8,4/10



Этот компактный принтер с выдвижным приемным лотком не займет слишком много места на рабочем столе. Кроме того, его техническим характеристикам, в частности разрешающей способности, могли бы позавидовать устройства более высокого класса. Однако есть у него и недостаток: он, единственный из участников нашего тестирования, может одновременно использовать только один картридж – либо черный, либо цветной (без чернил черного цвета). В комплект поставки Z12 входит лишь цветной картридж, черный же придется покупать отдельно.

Хотелось бы отметить удобный и дружественный к пользователю интерфейс драйвера Z12. Кстати, все функции его настройки продублированы в специальной программе–мониторе состояния принтера. Есть у нее и оригинальная возможность – выдача речевых сообщений о событиях, связанных с работой устройства.

В ходе испытаний однокартриджная схема Z12 проявила себя не с лучшей стороны. С цветным картриджем фотография и иллюстрированный текст печатаются быстро и довольно неплохо, но по краям черных букв появляется цветная «бахрома», а скорость вывода черного текста не выдерживает никакой критики. С черным же картриджем текст печатается быстро и четко, но возможность вывода цветных элементов теряется. В итоге, меняя картриджи, можно добиться хорошей и быстрой печати черного текста и цветной графики по отдельности, но совместить то и другое трудно.

LEXMARK COLOR JETPRINTER Z12
Максимальное разрешение 1200 × 1200 dpi
Интерфейс LPT и USB
Цена $66

Качество печати 6/10
Производительность 3,1/10
Удобство и оснащенность 8/10
Итоговая оценка 5/10



Две следующие модели из линейки струйных принтеров Lexmark различаются лишь комплектацией: Z22 поставляется только с черным картриджем, а Z32 – с черным и цветным. Во всем остальном они идентичны. Более того, докупив и установив цветной картридж, можно «превратить» Z22 в Z32. Смысл такого решения очевиден: приобретение Z22 позволяет уменьшить начальные затраты с тем, чтобы в будущем «модернизировать» устройство до уровня полноценного цветного принтера. Для тех, кто временно стеснен в средствах, этот вариант должен подойти.

В отличие от Z12, данные модели допускают установку сразу двух картриджей, а значит, будут качественно печатать документы с черным текстом и цветной графикой. Кстати, Z22 и Z32 используют черные и цветные картриджи той же марки, что и Z12, и дополнительно могут работать еще и с фотокартриджем.

В деле принтеры показали себя очень неплохо, в частности снискали наши симпатии благодаря низкому уровню шума. Их быстродействие при распечатке текста и комбинированного документа оказалось не слишком высоким – экономичный режим у этих моделей не дает значительного выигрыша в производительности. Что касается вывода фотографии на листе формата А4, то принтеры от Lexmark затратили на эту операцию сравнительно немного времени. При этом Z22 и Z32 продемонстрировали хорошее качество печати. Вместе с доступной ценой и самого устройства, и картриджей это хороший аргумент в пользу покупки Z22 или Z32.

LEXMARK COLOR JETPRINTER Z22/Z32
Максимальное разрешение 1200 × 1200 dpi
Интерфейс LPT и USB
Цена $80/$107

Качество печати 7,2/10
Производительность 3,9/10
Удобство и оснащенность 8,5/10
Итоговая оценка 6/10



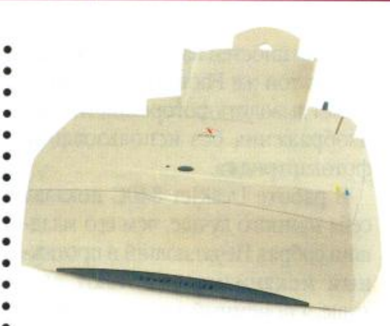
Последняя из протестированных нами моделей Lexmark довольно большая по размерам, хотя выдвижной приемный лоток, который полностью убирается в корпус принтера, позволяет сэкономить немного места на рабочем столе в то время, когда аппарат не задействован.

В комплекте с Z42, кроме программного обеспечения и инструкций, поставляется Print Gallery – набор из трех дисков с высококачественными изображениями для печати. На них находятся репродукции живописных полотен из коллекций музеев Европы. Это маленькое «бесплатное приложение», которое может оказаться весьма полезным при изготовлении открыток, календарей и т. д, наверняка, порадует пользователя, тем более что большинство производителей сегодня уже перестали вкладывать в коробки со своими изделиями подобные подарки.

Пожалуй, самой сильной стороной Z42 является быстродействие. Он продемонстрировал один из лучших результатов при скоростном выводе черно-белого и комбинированного документа, достойно выдержал и тест на время печати фотографии с максимальным качеством. Цветная фотография, полученная на этом принтере, тоже довольно неплохая, хотя разница в качестве по сравнению с предыдущей моделью не так заметна: эффект от высокого разрешения слегка уменьшается за счет довольно большого (7 пиколитров) размера капли. В итоге Z42 оказался неплохим принтером, но соотношение цена/производительность у предыдущей модели все же лучше.

LEXMARK COLOR JETPRINTER Z42
Максимальное разрешение 2400 × 1200 dpi
Интерфейс LPT и USB
Цена $179

Качество печати 6,9/10
Производительность 7,2/10
Удобство и оснащенность 8,5/10
Итоговая оценка 7,1/10



Эта модель – единственный на сегодняшний день струйный принтер, производимый компанией Xerox. По сути, она является доработанной версией DocuPrint C8, протестированного нами весной. Кстати, на корпусе и в документации нового принтера проставлена марка «C8», хотя все-таки это разные устройства. C8+ обладает средними размерами, а благодаря тому что приемный лоток находится в верхней части корпуса, рядом с подающим, он занимает на столе меньше места, чем модели с традиционной компоновкой.

Стандартным для DocuPrint C8+ является разъемный картридж 8R7999, состоящий из корпуса с печатающей головкой и четырех сменных баллонов с чернилами основных цветов. Можно также установить черный картридж большой емкости.

В процессе работы принтер издает звук средней громкости, в принципе, не вызывающий дискомфорта, но при выполнении некоторых технологических операций (в частности, юстировки) слышен довольно неприятный для слуха гул.

DocuPrint C8+ печатает текст отличного качества, хорошо справляется и с цветными иллюстрациями, фотографии же печатает неплохо и не более того. К тому же производительность этого принтера не слишком высока. Но у единственной модели от Xerox есть важное преимущество: надежность и долговечность механики, рассчитанной на 30 тыс. отпечатков или 5 лет службы.



XEROX DOCUPRINT C8+
Максимальное разрешение 1200 × 600 dpi
Интерфейс LPT
Цена $78

Качество печати 6,2/10
Производительность 2,7/10
Удобство и оснащенность 6/10
Итоговая оценка 4,7/10



Как и все фотопринтеры, Canon BJC-8200 Photo представляет собой довольно крупное устройство. Он оснащен складывающимся приемным лотком с телескопической подставкой, позволяющей уменьшить действительный размер принтера в глубину, так что в сложенном состоянии по этому габариту он даже меньше, чем BJC-3000.

«Специальное назначение» BJC-8200 чувствуется сразу: данный принтер может быть оборудован только фотокартриджем, а также сканирующей головкой – этот сменный модуль, традиционный для струйных принтеров Canon, выпускается и в варианте для данной модели.

В процессе работы BJC-8200 издает очень тихий звук, по этому параметру он оказался лучше младших моделей от Canon. Вообще, по простоте и удобству эксплуатации данный принтер был на высоте.

Результаты теста на быстродействие подтверждают достаточно узкую специализацию BJC-8200. Черный текст он печатал медленно – для этой задачи он явно не предназначен. С комбинированным документом дело обстояло уже получше, а вот при печати большой фотографии фотопринтер Canon обогнал всех своих конкурентов. Качество фото оказалось также высоким. Благодаря стохастическому растру точечная структура отпечатка была практически не видна. Правда, цвета на снимке переданы не совсем точно. Но главный недостаток BJC-8200 – его цена, по нынешним меркам просто астрономическая.

CANON BJC-8200 PHOTO
Максимальное разрешение 1200 × 1200 dpi
Интерфейс LPT и USB
Цена $487

Качество печати 7,8/10
Производительность 5/10
Удобство и оснащенность 7/10
Итоговая оценка 6,7/10



В принципе, эта модель, хотя и выпущена не так давно, уже не нова – ей на смену пришел Stylus Photo 870. Таким образом, Stylus Photo 750 оказался в положении «младшего фотопринтера» и ныне предлагается по достаточно привлекательной цене, что является одним из его важнейших достоинств.

Обычно высококлассные струйные принтеры обладают довольно-таки большими габаритами. На Stylus Photo 750 это правило не распространяется – его размеры не слишком велики, а складывающийся телескопический приемный лоток позволяет до минимума сократить место, занимаемое устройством в нерабочем состоянии.

Пользовательский интерфейс драйвера Stylus Photo 750 содержит много полезных опций и по функциональности вполне может считаться одним из лучших на сегодняшний день.

Результаты тестов на производительность подтвердили, что хороший фотопринтер – это прежде всего отличный универсальный принтер. Stylus Photo 750 неплохо справился с выводом одноцветного текста, а при печати иллюстрированного документа показал один из лучших результатов. Чуть дольше пришлось ждать фотографию, распечатанную с максимальным качеством. Но зато какое это было качество! Высокое разрешение, малый размер капли и стохастический растр делают отпечаток практически неотличимым от обычного снимка. Так что если вы собирались в ближайшем будущем приобрести фотопринтер, обратите внимание на Stylus Photo 750.

EPSON STYLUS PHOTO 750
Максимальное разрешение 1440 × 720 dpi
Интерфейс LPT, USB и RS–423
Цена $199

Качество печати 9,1/10
Производительность 6,3/10
Удобство и оснащенность 9/10
Итоговая оценка 8,1/10



Флагманская модель в линейке фотопринтеров Epson – представитель новой серии продуктов, выполненных в новом стиле. Одним из важнейших отличий Stylus Photo 870 (конечно, кроме уменьшенного размера капли) является возможность печати без полей на рулонной бумаге. Этот режим предназначен для изготовления фотокарточек стандартного формата 10 × 15 см. Вывод снимков без полей и промежутков осуществляется с помощью специальной программы Epson Photo Reproduction Lab, поставляемой вместе с принтером. В коробке с аппаратом вы также найдете диск с подборкой высококачественных изображений для печати и графический редактор Adobe Photoshop 5.0 LE.

Драйвер принтера идентичен тому, что используется в Stylus Photo 750, за исключением наличия индикатора расхода чернил, поддержки новой версии технологии оптимизации фотоизображений (PhotoEnhance4) и еще нескольких менее значительных нововведений.

Как бы ни была быстра предыдущая модель, при работе в экономичном режиме Stylus Photo 870 еще быстрее. Именно ему принадлежит рекорд по скорости вывода текста с цветными иллюстрациями. Что касается качества вывода фотографий, то в этом отношении равных новому фотопринтеру от Epson нет. Размер капли в 3 пиколитра на деле означает, что точечную структуру изображения можно разглядеть только под лупой, да и то приходится напрягать зрение. Безусловно, Stylus Photo 870 на сегодня является лучшим принтером для фотопечати.

EPSON STYLUS PHOTO 870
Максимальное разрешение 1440 × 720 dpi
Интерфейс LPT и USB
Цена $250

Качество печати 9/10
Производительность 6,5/10
Удобство и оснащенность 9,9/10
Итоговая оценка 8,2/10

Продукты предоставлены компаниями:

Марка	Компания	Телефон
Canon	«Эликс-Центр»	(044) 467-5050
Epson	DiaWest	(044) 455-6655
	E.R.C.	(044) 238-6393
Hewlett-Packard	DataLux	(044) 249-6303
Lexmark	DataLux	(044) 249-6303
Xerox	Представительство Xerox в Украине	(044) 490-7111

И наконец, новость для эстетов от компьютинга. Специально в честь наступления нового тысячелетия компания Epson представила «коллекционный выпуск» своего флагманского фотопринтера – Stylus Photo 870 Millennium Special Edition. Этот аппарат, корпус которого выполнен из темно-синего и серебристого пластика, смотрится действительно потрясающе. К нему можно также приобрести выполненный в том же стиле сканер Perfection 1240U.

В принципе, эти устройства отличаются от обычных версий только дизайном – их характеристики и комплектация остались прежними. Стоимость «коллекционных» аппаратов, как и полагается, выше, хотя и ненамного.

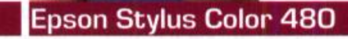


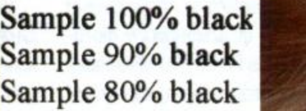


Canon BJC-2100

Canon BJC-3000




Epson Stylus Color 480

HP DeskJet 640C

HP DeskJet 840C


HP DeskJet 930C



Lexmark Color Jetprinter Z12

Lexmark Color Jetprinter Z22/Z32



Lexmark Color Jetprinter Z42



Xerox DocuPrint C8+

Canon BJC-8200 Photo



Epson Stylus Photo 750

Несколько слов о том, на что нужно обращать внимание при оценке распечаток. В первую очередь края букв должны быть ровными, без «бахромы». Посмотрите также на нижние строчки: печать светлых оттенков – серьезное испытание для струйного принтера. Текст с низкой насыщенностью должен быть пропечатан равномерно, а не состоять из отдельных относительно крупных точек.

Рассматривая фотографию, в первую очередь оцените растровую структуру изображения. В идеале она не должна быть заметна вообще. Обратите внимание, что у фотопринтеров так и есть: малый объем капли дает возможность ставить практически неразличимые точки, а стохастическое растрирование позволяет избежать регулярной «решетчатой» структуры отпечатка, которая сразу бросается в глаза.

Касательно точности цветопередачи заметим, что технологические процессы, посредством которых репродукции оттисков появились на этих страницах, внесли некоторые искажения. Но существенные огрехи вы увидите сразу. Имейте в виду, что для тестирования мы выбрали снимок, содержащий большие области телесного цвета, традиционно «трудного» для струйных принтеров. На нем сразу видно и отклонения в цветопередаче, и особенности растрирования. На практике чаще всего встречаются более насыщенные и разнообразные изображения, которые, наверняка, будут выглядеть гораздо лучше.



Epson Stylus Photo 870

ПОДВОДИМ ИТОГИ

Пожалуй, самый важный вывод из результатов нашего тестирования заключается в том, что в первые месяцы нового тысячелетия качественной струйной печатью могут быть обеспечены все – производители предлагают модели практически на любой вкус и размер кошелька. Соответственно, в этот раз почетными знаками нашей редакции было отмечено очень много моделей.

Из принтеров для экономных пользователей (а на них рассчитаны устройства стоимостью до $100) самым интересным оказался **Epson Stylus Color 480**. Пожалуй, это лучший универсальный принтер, предназначенный именно для дома. Он отлично подходит для так называемых развлекательных целей (на Западе этот спектр задач именуют коротко и емко – entertainment) – изготовления фотокарточек, поздравительных открыток, календарей, разнообразных бумажных сувениров, наклеек на футболки и т. д. Именно для этого лучше всего использовать принтер, обеспечивающий очень высокое качество цветной печати, в том числе и фотографических изображений на соответствующих носителях – плотной глянцевой бумаге или непрозрачной пленке. Если же потребуется напечатать что-то посерьезнее – реферат, доклад или деловую презентацию, то и здесь наш малыш окажется на высоте. Правда, у него точность цветопередачи зависит от сорта бумаги – принтеры Epson очень «любят» бумагу Epson. Но, с другой стороны, этот недостаток актуален в основном для фотопечати, да и без труда устраняется несложной настройкой, поэтому Stylus Color 480 заслуженно получает знак «Выбор редакции» и титул «Лучший семейный принтер».

Альтернативой модели от Epson может стать Canon BJC-2100, но это устройство ориентировано больше на тех, кто печатает преимущественно тексты. Оно универсально и экономично, хорошо справляется с черно-белыми изображениями, несколько хуже – с цветными. Ну, а для тех, кто собирается работать только с текстами, причем в больших количествах – «офисные» HP DeskJet 640C и Xerox DocuPrint C8+. Но в таком случае за неприхотливость и долговечность придется расплачиваться отсутствием возможности качественно печатать в цвете. Мы считаем, что без уважительных причин принимать такое решение не стоит.

Определяя лучшую из моделей среднего класса (от $100), мы долго не могли сделать выбор между двумя принтерами от Hewlett-Packard. Но в итоге знак «Выбор редакции» в этом классе был отдан **HP DeskJet 840C**, причем решающим аргументом в его пользу стала более низкая цена при относительно небольшой разнице в качестве печати. Однако старшая модель – DeskJet 930C – также остается весьма привлекательной. Ее основные преимущества – лучшее быстродействие и удобство в эксплуатации. Если для вас эти аргументы являются решающими (и есть дополнительные $50), тогда смело выбирайте эту модель. С другой стороны, достойна внимания и более доступная альтернатива – Lexmark Color Jetprinter Z32. Немного уступая победителю нашего соревнования в скорости и качестве печати, она выигрывает в цене, а значит, отлично подойдет покупателям, которые ищут принтер в ценовом диапазоне $100–110.

И наконец, элитный класс – фотопринтеры – в нашем тестировании представлен только тремя устройствами, из которых две модели от Epson реально претендуют на первое место. Заметим, что устройство такого класса доступно пока только достаточно обеспеченным покупателям (хотя цены на фотопринтеры уже давно перестали быть заоблачными), для которых качество и оснащенность значат больше, чем цена. Поэтому мы присвоили знак «Выбор редакции» модели **Epson Stylus Photo 870** как самой современной и функциональной, оборудованной по последнему слову техники. Правда, его младший собрат – Stylus Photo 750 – тоже является довольно интересным, по крайней мере, пользователям, подбирающим для себя принтер среднего класса. Возможно, есть смысл доплатить еще немного и стать обладателем устройства, способного выполнять все обязанности универсального принтера и дополнительно радовать своего хозяина качественными фотографиями. Во всяком случае, на данный момент этот вариант остается достаточно привлекательным. Всем сомневающимся советуем поспешить: уже в ближайшее время цена на данную модель может измениться.

РАСХОДНЫЕ МАТЕРИАЛЫ: ИССЛЕДУЕМ ПОДВОДНУЮ ЧАСТЬ АЙСБЕРГА

С приобретением принтера затраты на печать не прекращаются. Наоборот, можно считать, что они только начинаются, ведь на создание документов тратятся чернила, запас которых со временем придется пополнять, покупая сменные картриджи. Цены на них хотя и вполне доступны, но все же и не пренебрежимо малы. Кроме того, здесь нельзя уповать на обычное для компьютерной индустрии постепенное снижение цен: картриджи дешевеют не так часто и не так значительно, как сами принтеры. Наоборот, производители обычно уменьшают стоимость печатающих устройств, рассчитывая покрыть издержки за счет продажи расходных материалов.

Но хотя на покупку картриджей и придется выделить некоторую сумму (при обычной для непрофессиональных пользователей интенсивности печати она не будет такой уж большой), на сегодняшний день производители принтеров уже позаботились о том, чтобы затраты на печать были по возможности минимальными. До недавних пор в принтерах применялись моноблочные картриджи, содержавшие чернила всех четырех основных цветов – черного, бирюзового, пурпурного и желтого. После исчерпания чернил одного из этих цветов картридж оказывался непригодным, даже если остальные баллоны оставались нетронутыми. Для ликвидации данного недостатка была изобретена система раздельных картриджей, оснащенных съемными баллонами с чернилами каждого цвета, которые можно было докупать и заменять по мере необходимости. Со временем статистика показала, что повышенный расход характерен для черных чернил, тогда как цветные тратятся достаточно равномерно. Поэтому сегодня наиболее популярной является двухкартриджная схема, в которой один сменный модуль содержит черные чернила, а второй – все остальные. Такая расфасовка обходится дешевле, чем выпуск четырех отдельных баллонов для чернил.



Для печати «монохромного» текста выгодно использовать так называемый «турбокартридж» большой емкости с одними лишь черными чернилами. В некоторых случаях он также повышает быстродействие принтера, так как задействует для печати больше сопел, чем отведено в обычном картридже для печати черным цветом. В итоге такое решение дает двойную экономию – денег и времени. Однако «турбокартридж» никогда не входит в комплект поставки – его всегда приходится покупать отдельно.

Чтобы сделать свои принтеры более экономичными, удобными в обслуживании и надежными, производители используют и другие технические решения. Рассмотрим особенности конструкции картриджей от основных производителей.

Canon и **Xerox** применяют одну из самых интересных, на наш взгляд, и, несомненно, выгодную с точки зрения надежности и экономичности «двухступенчатую» схему. Их картридж представляет собой корпус со встроенной печатающей головкой, в который устанавливаются сменные баллоны с чернилами (у Xerox их четыре – по одному для каждого из основных цветов, а у Canon – два, черный и цветной). Это позволяет, с одной стороны, полностью выработать ресурс сопел, рассчитанных на печать гораздо большего числа страниц, чем позволяет запас чернил в баллоне, а также делает дозаправку максимально дешевой, а с другой – дает возможность легко заменить вышедшую из строя головку. Однако у обоих изделий есть общий недостаток – несмотря на низкую стоимость баллонов, «стартовый пакет» (головка с комплектом баллонов) достаточно дорог, так что ощутимая экономия будет достигнута не сразу.

Epson остается верен своей традиционной схеме, согласно которой головка с соплами жестко закреплена на каретке принтера. Картриджи фактически представляют собой баллоны с чернилами и, таким образом, получаются очень дешевыми, а стоимость печати – соответственно низкой. Недостаток такой конструкции очевиден: вышедшую из строя головку можно заменить только в сервисном центре. Если поломка произошла из-за использования нефирменных чернил, то данная операция может быть произведена только за плату, кстати, сравнимую со стоимостью нового принтера младшей модели.

Hewlett-Packard и **Lexmark** используют классическую неразъемную конструкцию картриджа, содержащего емкости с чернилами и печатающую головку. Эта система является самой надежной и обеспечивает стабильное качество печати, поскольку гарантирует использование только тех чернил, на которые рассчитана головка. Стоимость такого картриджа должна быть выше, чем цена емкости с чернилами в любой из описанных выше конструкций. На деле так оно и есть, но, во-первых, разница в цене не так уж велика, а во-вторых, моноблочные картриджи обычно оборудуются более вместительными баллонами, а значит, стоимость печати одной страницы у принтеров HP и Lexmark зачастую не выше, чем у их конкурентов. ■

Модель принтера	Canon BJC-2100			Canon BJC-3000			Canon BJC-8200	Epson Stylus Color 480		Epson Stylus Photo 750	
Тип картриджа	Черный	Цветной	Фото	Черный	Цветной	Фото	Фото	Черный	Цветной	Черный	Фото
Марка картриджа	BC-20	BC-21e	BC-22e	BC-20	BC-33	BC-34	BC-50	T013	T014	S020187	S020193
Ресурс картриджа, с	500	140	Н/д	500	280	280	240	180	150	540	220
Заполнение, %	5	5	Н/д	5	7,5	7,5	7,5	5	5	Н/д	5
Цена картриджа, $	30	48*	29	30	48**	49	111***	17	20,5	33****	22

Модель принтера	Epson Stylus Photo 870		HP DeskJet 640 C				HP DeskJet 840C		HP DeskJet 930C		Lexmark Color Jetprinter Z12	
Тип картриджа	Черный	Фото	Черный	Цветной		Фото	Черный	Цветной	Черный	Цветной	Черный	Цветной
Марка картриджа	T007	T008	C6614D	51649G	51649A	C1816A	C6615D	C6625A	51645A	C6578D	17G0050	17G0060
Ресурс картриджа, с	540	220	455	155	310	100	495	430	833	450	400	225
Заполнение, %	Н/д	5	5	15	15	5	5	15	5	15	Н/д	15
Цена картриджа, $	20	17	25	27	30	27	26	28	29	33,5	30	30

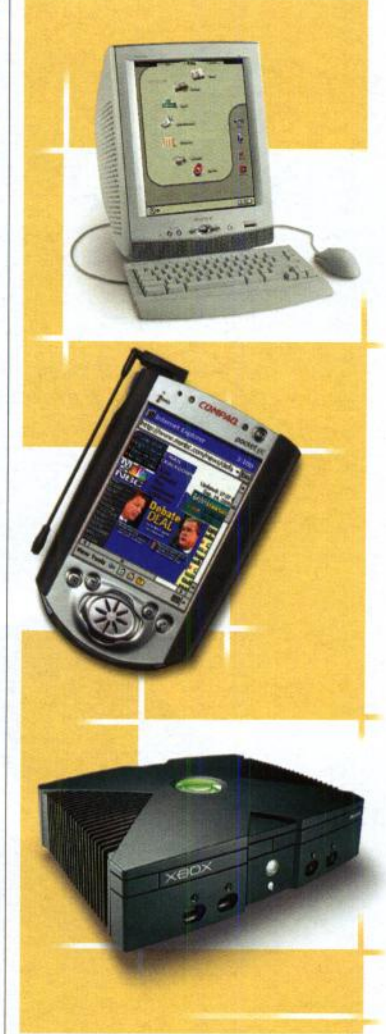
Модель принтера	Lexmark Color Jetprinter Z22/Z32			Lexmark Color Jetprinter Z42					Xerox DocuPrint C8+	
Тип картриджа	Черный	Цветной	Фото	Черный		Цветной		Фото	Цветной	Черный
Марка картриджа	17G0050	17G0060	12A1990	12A1970	12A1975	15M0120	15M0125	12A1990	8R7999	8R7638
Ресурс картриджа, с	400	225	450	600	1100	275	625	450	375	1250
Заполнение, %	Н/д	15	5	5	5	15	15	5	5	5
Цена картриджа, $	30	30	40	31	38	37	49	40	50*****	50

* Отдельно можно приобрести баллон с черными ($7) и цветными ($19) чернилами. ** Отдельно можно приобрести баллоны с чернилами всех цветов ($9 за каждый). *** Баллоны с чернилами каждого из цветов можно приобрести отдельно по цене $10. **** Стоимость упаковки, содержащей 2 картриджа. ***** Баллоны с чернилами каждого из цветов можно приобрести отдельно. Стоимость упаковки, содержащей 2 черных баллона – $21, цветные продаются по отдельности, цена за 1 шт. – $12.

Компьютеры и комплектующие: новинки и цены

Максим Потапов

Покупка и модернизация компьютерной техники требуют обдуманного подхода, ведь ценность ПК – понятие весьма относительное и определяется не столько ценой, сколько правильным подбором компонентов. Ежемесячный обзор новинок и цен поможет вам, читатель, сориентироваться на компьютерном рынке и сделать свой оптимальный выбор.



То, что происходило в компьютерной индустрии в конце 2000 – начале 2001 годов, перевернуло наше представление о мощном ПК как о предмете роскоши. Невиданное снижение цен на ключевые компоненты – процессоры и модули памяти – привело к превращению высокопроизводительных машин в «товар народного потребления». Компьютеры среднего и низкого ценового диапазона (до $600 без стоимости монитора) теперь запросто могут оснащаться процессорами с тактовыми частотами от 600 MHz и оперативной памятью объемом 128 MB, что подтверждают конфигурации ПК «отечественной сборки», представленные в «Hot Line» (*www.itc-ua.com/hl*). Из таблицы, приведенной в этой статье, можно видеть, что комплект из процессора Duron 650 и 128 MB памяти обойдется практически в ту же сумму, что Celeron 633 + 64 MB, при этом быстродействие первого процессора значительно выше, чем второго, а значение дополнительных 64 MB памяти трудно переоценить. И это лишь один из примеров того, как важно использовать данные о ценах на комплектующие для анализа конфигурации компьютеров, предлагаемых на рынке.

Раз уж мы начали «строить» машину среднего класса, посмотрим на ситуацию с ценами на видеокарты. Графический адаптер на чипе GeForce2 MX с 32 MB памяти вполне можно найти за сумму чуть больше $100 при средней цене $124. Следует заметить, что примерно столько же стоят платы на TNT2 Pro/TNT2 Ultra с 32 MB памяти. Однако они существенно уступают видеокартам на GeForce2 MX как по быстродействию, так и по оснащенности, поэтому их приобретение не имеет никакого смысла. Итак, компьютер на базе Duron 650 или 700 MHz со 128 MB оперативной памяти и видеоакселератором GeForce2 MX 32 MB на сегодняшний день является наилучшим вариантом – он характеризуется универсальностью (все современные игры будут обладать приемлемым быстродействием в разрешениях до 1024×768) и, скажем так, максимальной отдачей от затраченных средств. Последнее обстоятельство объясняется тем, что более дорогой компьютер со временем обесценится гораздо в большей степени.

Но если все же есть возможность и желание приобрести компьютер «покруче», стоит прежде всего обратить внимание на изменения, произошедшие в программном обеспечении. Говоря о домашнем ПК, ориентироваться в системных требованиях современного ПО лучше всего именно на игры, ведь их потребности в вычислительных ресурсах растут безостановочно и невероятно высокими темпами.

Переиграв (по роду профессии) практически во все новые игры, мы можем сделать некоторые выводы по поводу того, как изменился взгляд разработчиков на современный ПК. Кардинальное снижение стоимости модулей оперативной памяти, по всей видимости, воодушевило создателей игровых миров не меньше, чем самих игроков, так что новый стандарт – это даже не 128, а 256 MB. Только такой объем оперативной памяти позволит комфортно играть в 3D-шутер No One Lives Forever или в 3D-сиквел классической адвентюры RealMYST. Эти две игры – знаковые явления, ведь No One Lives Forever использует движок LithTech 2, на котором выйдет еще не одна игра, а RealMYST убедительно показывает, что не только игры жанра 3D-action могут быть сверхтребовательными к вычислительной мощности. Даже на машине, оснащенной Pentium III 1 GHz и акселератором на чипе GeForce2 GTS, RealMYST показывает порядка 30 кадров в секунду, что далеко от желаемых 60 fps. No One Lives Forever, со своей стороны, стала первой игрой, где рекомендуется использовать целых 64 MB видеопамяти, так что теперь можно смело сказать, что время видеокарт с таким объемом памяти пришло.

Именно на данный параметр следует обратить внимание при выборе 3D-акселератора на базе GeForce2 GTS или Radeon. Однако 64-мегабайтовые версии этих видеоплат стоят пока что неоправданно дорого в сравнении с 32-мегабайтовыми (см. таблицу), и порекомендовать их можно лишь самым требовательным и состоятельным пользователям. Что касается видеокарт на чипах GeFroce2 Pro и GeForce2 Ultra, их приобретение теряет смысл в преддверии выхода гораздо более мощного чипа от NVidia, имеющего кодовое название NV20. Всем тем, кто во что бы то ни стало хочет потратить $400–500 на 3D-акселератор, осталось потерпеть совсем недолго – до марта-апреля, когда платы на NV20 появятся на нашем рынке.

Если вы обратили внимание, в приведенной таблице отсутствуют видеоплаты серии Voodoo. Причина тому – закрытие фирмы 3dfx как таковой, и это весьма печальное событие, ведь на рынке остается, по сути, всего одна компания, способная составить конкуренцию всесильной NVidia, – ATI, поэтому цены на 3D-акселераторы уже не будут падать так стремительно, как это было ранее. NVidia приобрела пакет технологий и товарные знаки 3dfx, но ответственность за судьбу продукции с маркой Voodoo по-прежнему лежит на 3dfx. Нетрудно предположить, что поддержка плат Voodoo3 3000, Voodoo4 4500 и других, а также выпуск новых версий драйверов к ним продлится еще совсем недолго – до полного «растворения» 3dfx, так что покупать эти видеокарты уже не стоит. Определенный оптимизм, правда, вселяют неофициальные сведения о новой разработке ATIR200, которая должна быть объявлена в феврале (тогда же начнется выпуск плат на NV20) и поступит в продажу летом этого года.

Возвращаясь к теме системных требований новейших игр, хочется заметить, что отношения разработчиков программного обеспечения с производителями хардвера складываются по принципу «рука руку моет». Активное продвижение Intel своего нового процессора Pentium 4 дает разработчикам ПО еще больше «творческой свободы», а пользователям ПК – добавляет головной

боли, связанной с необходимостью покупки еще более мощных процессоров, теперь уже с тактовой частотой 800–1000 MHz. Кстати, Pentium 4 на Украине «отдельно от компьютера» пока что не встречается, зато ведущие «брэнды» объявили о начале продаж систем на этом процессоре. Данные ПК относятся, скорее, к классу рабочих станций, но можно ожидать, что в текущем году Pentium 4 проникнет и на массовый рынок. Впрочем, в ближайшем будущем системы на базе Pentium 4 1,3–1,5 GHz вряд ли станут оптимальным выбором для взыскательных пользователей, ведь их высокая цена не вполне оправдывает разницу в быстродействии в сравнении с компьютерами на базе Pentium III 933 или 1000 MHz. А если еще учесть, что Athlon 1200 доступен за те же деньги, что и Pentium III 933 MHz, и обладает при этом более высоким быстродействием... Примерно в феврале-марте Petnium III 1000 MHz подешевеет до $260, а новый Pentium III 1,13 GHz уже изначально будет стоить не дороже $300, его выпуск намечен на май-июнь. Что произойдет при этом с ценами на Athlon, гадать не приходится, так что желающим приобрести мощный ПК можно по этому поводу лишний раз напомнить: «Тише едешь – выгоднее купишь».

В 2001 г. нас ожидает не только множество новинок и «занятных историй» с ценами на компьютерные комплектующие. Этот год, как и последующие, пройдет под знаком коммуникационной революции. Эпоха, где ключевую роль играли такие понятия, как мегагерц (тактовая частота процессоров), мегабайт (объем оперативной памяти), гигабайт (вместительность устройств хранения информации), безвозвратно ушла вместе с прошлым тысячелетием. Теперь возможности человека в мире информационных технологий будут измеряться мегабитами – то есть пропускной способностью каналов, позволяющей получить доступ во Всемирную Сеть. Поэтому мы уделим самое пристальное внимание устройствам персонального доступа в Internet и тем технологиям, которые превратят домашний ПК в настоящий информационный центр. Что же касается индустрии развлечений, здесь нас ждут не менее интригующие события, и главное из них – выпуск Microsoft игровой приставки Xbox. Итак, впереди – множество «железных» новостей, так что оставайтесь с нами и будьте в курсе! ■

Процессоры

Модель	Средняя цена, $	Изменение за месяц, %
Celeron 500 MHz	78	-12
Celeron 533 MHz	92	-3
Celeron 566 MHz	87	-4
Celeron 600 MHz	91	-7
Celeron 633 MHz	91	-9
Celeron 667 MHz	96	1
Celeron 700 MHz	99	-4
Celeron 733 MHz	125	–
Celeron 766 MHz	162	–
Pentium III 550 MHz	143	0
Pentium III 600 MHz	153	-13
Pentium III 650 MHz	172	-3
Pentium III 700 MHz	178	-4
Pentium III 750 MHz	201	-2
Pentium III 800 MHz	209	-1
Pentium III 866 MHz	252	-1
Pentium III 933 MHz	364	–
Pentium III 1000 MHz	489	–
Duron 600 MHz	60	-3
Duron 650 MHz	65	0
Duron 700 MHz	71	0
Duron 750 MHz	81	-10
Duron 800 MHz	106	-7
Athlon 700 MHz	124	-17
Athlon 750 MHz	127	-15
Athlon 800 MHz	143	-12
Athlon 850 MHz	160	-9
Athlon 900 MHz	171	-14
Athlon 950 MHz	230	–
Athlon 1000 MHz	268	–
Athlon 1100 MHz	324	–
Athlon 1200 MHz	376	–

Видеоплаты

Модель	Средняя цена, $	Изменение за месяц, %
TNT2 M64 16 MB	56	-8
TNT2 M64 32 MB	68	-3
TNT2 Pro 16 MB	73	-15
TNT2 Pro 32 MB	93	-9
TNT2 Ultra 32 MB	109	-13
GeForce 256 32 MB	168	-7
GeForce 256 32 MB DDR	187	-7
GeForce2 MX 32 MB	124	-5
GeForce2 GTS 32 MB	223	-9
GeForce2 GTS 64 MB	341	-5
ATI Radeon 256 32 MB SDR	143	–
ATI Radeon 256 32 MB DDR	230	0
ATI Radeon 256 64 MB DDR	305	0

Память

Модель	Средняя цена, $	Изменение за месяц, %
PC100 DIMM 64 MB	32	-18
PC133 DIMM 64 MB	35	-17
PC133 DIMM 128 MB	71	-14
PC133 DIMM 256 MB	150	–

EVIL KYRO: дорого и сердито

Максим Потапов

«Злой Киро» – звучит интригующе, не правда ли? Чтобы оправдать это имя, новый графический ускоритель компании PowerColor должен обладать просто «зверской» производительностью и «жестокой» по отношению к конкурентам ценой. Чтобы выяснить, так ли это на самом деле, мы изучили «матчасть» EVIL KYRO и попробовали эту плату в деле.

Однако, кроме громкого названия, есть и более серьезный повод для пристального внимания к EVIL KYRO. Дело в том, что эта видеоплата использует новейший чип KYRO от компании PowerVR Technologies, известной прежде всего разработкой графического ядра игровой приставки Sega Dreamcast. Выйти на компьютерный рынок с новым чипом для ускорителей трехмерной графики – это довольно смелый шаг в условиях, когда даже таким «гигантам» индустрии, как 3dfx, приходится бороться за существование. На наш взгляд, KYRO – замечательный продукт прежде всего потому, что его появление стимулирует конкуренцию и не дает двум основным производителям – ATI и NVidia – «сесть на шею» потребителям, завышая цены на свои 3D-акселераторы.

С точки зрения технологии KYRO представляет собой графический чип PowerVR третьего поколения, т. е. следующего после того, что был применен в Sega Dreamcast. Главный замысел разработчиков KYRO – достижение высокого быстродействия за счет более рационального использования вычислительных ресурсов ускорителя. В основу архитектуры KYRO лег особый метод прорисовки объектов, называемый «тайловым» (в оригинале tile-based, что можно перевести как «мозаичный» или, еще лучше, – «черепичный»). Суть его состоит в том, что графический чип выполняет просчет лишь видимых поверхностей объектов.

Объясним это на примере. Предположим, в кадре видна машина, стоящая перед гаражом, который, в свою очередь, расположен перед домом. Обычные 3D-акселераторы прорисовывают сначала все три объекта целиком и только потом определяют на основе данных Z-буфера, какие части дома, гаража и машины останутся видимыми зрителю, а какие окажутся скрытыми. KYRO поступает иначе: сначала «выкидывает» из сцены все невидимые поверхности и уже затем производит наложение текстур и затенение. Естественно, такой способ позволяет более рационально использовать вычислительные ресурсы и значительно уменьшает объем данных, которыми графический чип обменивается с видеопамятью.

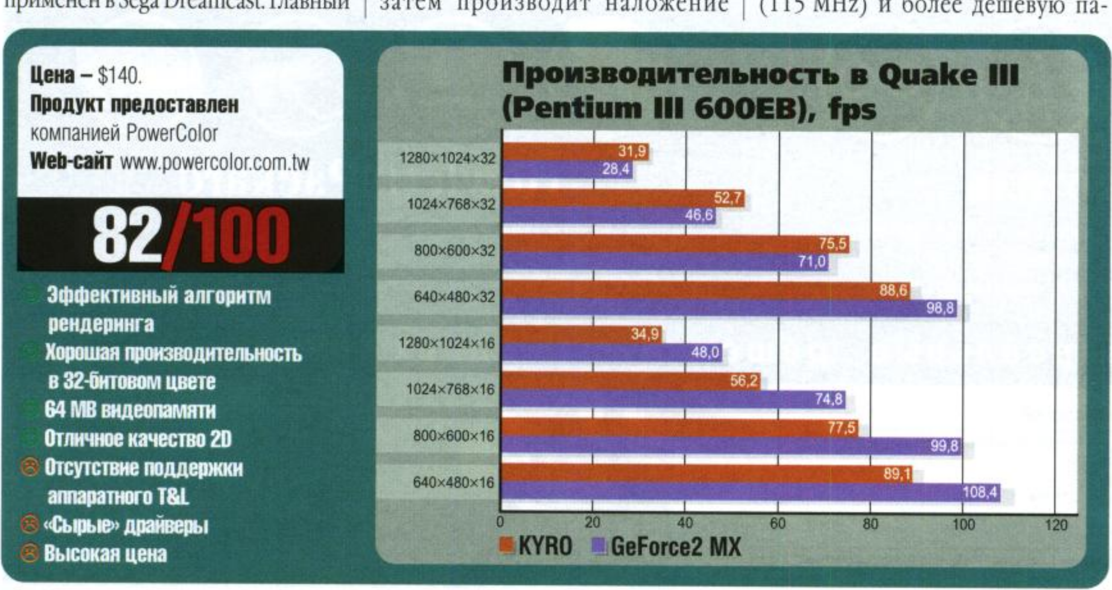
Последнее обстоятельство является главной «головной болью» всех разработчиков 3D-акселераторов, однако тайловую технологию применяет только PowerVR, другие же борются с этой проблемой иначе: либо внедряют новые, более дорогие типы памяти (DDR SDRAM), либо создают многопроцессорные платы (Voodoo5 5500), что, естественно, не лучшим образом сказывается на цене.

Результаты тестирования EVIL KYRO весьма красноречиво свидетельствуют об эффективности тайловой технологии. Судите сами: имея архитектуру уровня TNT2 (один модуль текстурирования на конвейере, отсутствие аппаратного просчета T&L), низкую тактовую частоту чипа (115 MHz) и более дешевую память типа SDRAM, KYRO способен соперничать в быстродействии с чипом последнего поколения от NVidia – GeForce2 MX!

Интерес к тайловому рендерингу на сегодняшний день проявляют и другие производители. Бета-версии драйверов для плат Voodoo4 и Voodoo5 уже поддерживают такой алгоритм, графические процессоры следующего поколения от NVidia, по всей видимости, тоже получат ускорение от применения «черепичной» технологии.

Весомыми достоинствами KYRO являются рельефное текстурирование с помощью карт среды (Environment Mapped Bump Mapping), а также поддержка мультитекстурирования, причем с максимальным для Direct3D количеством слоев (8), что позволяет создавать более реалистичные и эффектные изображения. Кроме того, KYRO достаточно эффективно осуществляет сглаживание всей сцены (Full Scene Anti-Aliasing). Еще одна положительная черта, присущая уже непосредственно плате PowerColor EVIL KYRO, – это 64 MB видеопамяти, что немаловажно для новейших игр.

Как уже отмечалось, по производительности плата на чипе KYRO вполне может конкурировать с GeForce2 MX. Особо хочется отметить малое снижение быстродействия при переходе от 16-битового цвета к 32-битовому. Если ко всему вышеперечисленному добавить отличное качество 2D-графики, которое показала плата, мы получаем в лице EVIL KYRO достойный продукт. Правда, на платы такого уровня быстродействия хотелось бы увидеть, наконец, цену до $100. Будем надеяться, что PowerVR Technologies не остановится на KYRO и выпустит следующий продукт, более производительный и с поддержкой T&L. ■



Струйные принтеры Hewlett-Packard: лучший выбор для дома



Возможность печати документов давно уже считается обязательной для персонального компьютера, а принтеры, соответственно, перешли в разряд необходимых его компонентов. Требования к печатающему устройству зависят от того, для каких задач преимущественно применяется ПК.

Как оказалось, именно домашние пользователи являются самыми взыскательными. Действительно, семейный принтер по определению должен быть универсальным – одинаково хорошо и быстро печатать отчеты и курсовые работы с цветными графиками и рисунками, разнообразные листовки, оригинальные поздравительные открытки или приглашения и, конечно же, высококачественные фотографии. Всем этим требованиям соответствуют струйные принтеры от компании Hewlett-Packard, в которых высокое качество печати и производительность сочетаются с такими традиционными свойствами техники этой марки, как надежность, простота использования и неприхотливость. Hewlett-Packard представляет целый ряд моделей принтеров различного уровня и назначения, среди которых любой пользователь сможет выбрать наиболее подходящую ему по возможностям и цене.

Для пользователей, ищущих недорогой принтер, предназначен HP DeskJet 640C – универсальная модель начального уровня, с помощью которой можно получать качественные отпечатки даже на обычной офисной бумаге. Это устройство отлично подойдет тем, кто печатает много текстов – как монохромных, так и содержащих цветные иллюстрации. А после установки специального фотокартриджа на DeskJet 640C можно распечатывать и фотографические изображения.

Следующая модель – HP DeskJet 840C – отличается, пожалуй, самым выгодным на сегодняшний день соотношением цены и качества. Обладая более высоким быстродействием, чем его младший собрат, этот принтер отлично подходит для фотопечати, причем точность передачи цветов практически не зависит от марки используемой бумаги (хотя все же желательно выводить фотоснимки на бумаге со специальным покрытием). Технология Photo REt II, реализованная в этом устройстве, позволяет получать отпечатки высокого качества даже без использования фотокартриджа.

Принтер HP DeskJet 930C рассчитан на тех, кому необходима высококачественная цветная печать на самых различных носителях и кто ищет максимально удобное в использовании устройство. Дизайн этой модели выполнен в современном стиле, общем для всей «девятисотой» серии струйных принтеров Hewlett-Packard. Отличительной особенностью DeskJet 930C является складывающийся лоток подачи и приема бумаги, благодаря которому аппарат занимает меньше места на рабочем столе. Новое устройство печатает еще быстрее и качественнее, чем младшие модели. В нем используется последняя версия фирменной технологии HP для фотореалистичной печати – Photo REt III. Максимальное разрешение, обеспечиваемое DeskJet 930C при печати на фотобумаге, составляет 2400 × 1200 точек на дюйм. Еще одно новшество, реализованное в принтерах новой серии, – кнопка мгновенной отмены задания – позволит при необходимости остановить вывод документа, не дожидаясь его завершения, и таким образом сэкономить чернила и время. Важно также то, что работает DeskJet 930C практически бесшумно.





Тем, кто планирует часто печатать фотографии, стоит обратить внимание на HP DeskJet 950C. Эта модель по сравнению с DeskJet 930C характеризуется не только возросшей производительностью, но и наличием специального лотка для подачи листов фотобумаги размером 10 × 15 см.

Старшие модели струйных принтеров серии HP DeskJet предназначены для профессионального использования. Именно они лучше всего подойдут для домашнего офиса. Модель DeskJet 970Cxi отличается от предыдущих наличием встроенного модуля автоматической двухсторонней печати, подающим лотком большой емкости и другими новшествами. Увеличение скорости нанесения чернильных капель позволило дополнительно повысить быстродействие этого устройства. И наконец, DeskJet 990Cxi – самый мощный среди универсальных принтеров HP. Он может печатать до 17 черно-белых страниц в минуту. Этот принтер имеет несколько полезных дополнительных возможностей, в частности позволяет печатать документы непосредственно с ноутбуков и PDA через инфракрасный интерфейс, автоматически определять тип бумаги с помощью оптического датчика и т. д.

Все модели из новой линейки HP DeskJet могут подключаться к ПК через порты LPT и USB, а благодаря наличию последнего совместимы и с компьютерами Macintosh.

Есть среди струйных принтеров Hewlett-Packard и модели специального назначения. Так, портативный HP DeskJet 350C/CBi отлично подойдет мобильным пользователям, которые много путешествуют, – он компактен и легко помещается в портфель. Принтер оборудован собственной аккумуляторной батареей, а значит, готов к печати в любое время и в любом месте. Для связи с ноутбуком используется параллельный порт, а модификация CBi дополнительно оснащена еще и инфракрасным интерфейсом, исключительно удобным в использовании и, кроме того, позволяющим печатать как с PC-совместимых портативных компьютеров, так и с iBook.

Для тех, кто привык пользоваться самыми современными достижениями технологии и сделал свой выбор в пользу цифровой фотографии, незаменимым помощником окажется фотопринтер серии HP PhotoSmart. Это высококлассные струйные принтеры, пригодные для печати любых документов и дополнительно позволяющие получать фотоснимки, неотличимые по качеству от традиционных. Все модели из линейки PhotoSmart оборудованы устройствами для чтения карт флэш-памяти форматов CompactFlash и SmartMedia и могут не только печатать записанные на них изображения, но и передавать их в ПК. Эти универсальные, простые в использовании аппараты способны удовлетворить практически любые потребности как черно-белой, так и цветной печати.

Несмотря на то что струйные принтеры Hewlett-Packard порой существенно отличаются друг от друга по назначению и возможностям, у них есть общие черты. Это неизменно высокое качество печати, надежность и простота использования. Пожалуй, самая сложная проблема, с которой придется столкнуться покупателю, заключается в том, чтобы решить, какую же модель выбрать. ■

Часы с... плюсом

Сергей Галушка

Мы уже давно привыкли к тому, что многие электронно-бытовые устройства – плейеры, фотоаппараты, карманные компьютеры – включают в себя функции часов: это часто необходимо, удобно и довольно просто реализуется. Но вот чтобы наоборот?!

ЦИФРОВАЯ КАМЕРА НА ЗАПЯСТЬЕ

Casio WQV-1 – что это? Шпионский аксессуар, мечта сыщика или же просто дорогая безделушка, демонстрирующая достижения современных технологий? Попробуем разобраться...

При детальном знакомстве с устройством мы обнаруживаем в нем практически все функции современных электронных «ходиков»: часы, календарь, будильник с пятью мелодиями, таймер с обратным отсчетом времени и секундомер. Показания «ходиков» высвечиваются на монохромном графическом ЖК-мониторе размером 20 × 20 мм. «Легким движением руки» он превращается в видоискатель встроенной камеры. При необходимости можно менять контрастность дисплея и загружать сделанные фотоснимки на ПК через инфракрасный порт. Для этого в наборе с часами поставляется IR-адаптер, который следует соединить с COM-портом компьютера.

Цифровой аппарат оснащен 1 MB памяти, что позволяет сохранять до 100 изображений размером 120 × × 120 пикселов, а также объективом, имеющим диапазон фокусировки от 30 см до бесконечности. Фотографировать можно в трех режимах: черно-белом, с 16 градациями серого и Merge mode. Последний разрешает два кадра совмещать в один, например создать «групповое» фото двух предыдущих жен (или мужей). Отснятые «фотки» легко просмотреть на ЖК-дисплее, подписать (!), отсортировать и удалить ненужные. Дата и время снимка всегда сохраняются. В целях экономии электроэнергии дисплей устройства через час автоматически отключается.

Для описания каждого изображения вы можете ввести 24 символа. Делается это следующим образом: в текущей позиции курсора с помощью специальной кнопки последовательно отображаем весь алфавит, цифры и символы до появления нужного знака, затем переходим в соседнюю позицию и повторяем процедуру заново. В общем, занятие не для слабонервных.

На вопрос: «Где можно применять снимки, сделанные часами-камерой?», думаю, не ответят даже сами разработчики. Для опубликования на Web-страницах такие фотки вряд ли годятся – маленькие, черно-белые, часто некачественные; они разве что подойдут для изготовления баннеров, да и то определенного стиля. Для шпиона-любителя эти часы – тоже плохое подспорье: снимок получается сносным лишь при хорошем дневном освещении, кроме того, нужно еще следить за тем, чтобы в момент съемки не дрожали руки. Одним словом – дорогая игрушка!

Casio WQV-1



- ☺ Способность обмениваться изображениями с ПК и другими часами Casio WQV-1
- ☺ Сравнительно небольшая масса (32 г)
- ☹ Отсутствие подсветки экрана
- ☹ Маленький срок жизни батарей (около 6 месяцев)
- ☹ Ограниченность практического применения

Цена – 1442 грн.
Продукт предоставлен торговой сетью «Секунда»: тел. (044) 220–4811

62/100

С ПЕСНЕЙ ПО ЖИЗНИ

На первый взгляд Casio WMP-1 – обычные часы линейки G-Shock: грубые, массивные и стильные одновременно. Одним словом, мужские часы! Все при них: будильник, секундомер, календарь... Что еще надо? «Музык новых самых»? Пожалуйста! Вставляем устройство в специальный стыковочный узел (по совместительству он служит для подзарядки аккумуляторов), с помощью USB-кабеля соединяем его с компьютером, устанавливаем необходимое ПО и загружаем любимые песни (главное, чтобы в MP3-файлах bitrate не превышал 128 Kbps). Далее, извлекаем часы из стыковочного узла, подсоединяем к ним разъем для наушников и отправляемся на прогулку. Слушая музыку, желательно не размахивать сильно руками, иначе наушники, идущие в комплекте, повыскакивают из ушей – шнурок коротковатый. Впрочем, купив соответствующий удлинитель или новые, более эргономичные «аудиомониторы», вы не будете стеснены в движениях.

Как для MP3-плейера, так вид у устройства игрушечный, но, надо признаться, многие «взрослые» функции у него наличествуют: повтор отдельной или нескольких композиций, проигрывание песен в случайном порядке, плюс ко всему – встроенный пятиполосный эквалайзер с пятью предустановками. На ЖК-экране «плейер-часов» последовательно, по одной букве, могут высвечиваться название текущей композиции и имя исполнителя, если они, естественно, «прописаны» в свойствах MP3-файла. В противном случае на дисплее будет демонстрироваться примитивный «видеоклип», состоящий из 15 кадров. Если надоест арсенал имеющихся роликов, вы без особого труда создадите свой собственный «шедевр», используя программу WAP Dance Producer.

Встроенная память позволяет сохранять до 33 мин музыки в качестве, сравнимом с Audio CD (MP3-файлы с bitrate 128 Kbps), или 66 мин при скорости потока 64 Kbps. Полной зарядки аккумуляторов хватает на 4 ч непрерывного прослушивания музыки.

В целом, хороший MP3-плейер, но на запястье его носить не совсем удобно: массивным корпусом легко за что-нибудь зацепиться, случайно повредить вход для наушников. По-моему, лучше все же приобрести привычный MP3-плейер с функциями часов, который прекрасно помещается в кармане брюк, пиджака или рубашки, да и встроенной памяти содержит побольше.

Casio WMP-1



- ☺ Отличный стильный дизайн
- ☺ Великолепное качество звука
- ☺ Подсветка экрана
- ☹ Высокая цена
- ☹ Короткий шнур USB
- ☹ Небольшой объем встроенной памяти

Цена – 1922 грн.
Продукт предоставлен торговой сетью «Секунда»: тел. (044) 220–4811

84/100

ЕСЛИ «ПЛАНОВ ГРОМАДЬЕ»...

Сверим наши планы, друзья, и... посмотрели на часы. Стильные, легкие, дисплей поделен на две части: вверху отображается текст (2 строки по

8 символов), внизу – время, телефоны, даты (6 цифр). Если информация не помещается на ЖК-мониторе, то осуществляется ее автоматический скроллинг. Скорость прокрутки регулируется, равно как и контрастность экрана. Навигация по меню выполняется с помощью кнопок управления курсором и кнопки с «привычным» названием Enter. С их помощью можно вводить и текстовые данные, правда, опять-таки, эта процедура – тест на терпеливость. Проще использовать для этой цели компьютер. Casio BZX-20 позволяет загружать и просматривать данные из популярных PIM-менеджеров, таких, как Microsoft Schedule+ и Lotus Organizer, и адресной книги Microsoft Outlook, а также обмениваться информацией с карманными устройствами Palm, IBM WorkPad и Cassiopeia. Обмен информацией происходит через инфракрасный порт, реализуемый с помощью специального адаптера, входящего в комплект поставки, скорость передачи данных – 115200 bps.

Возможности электронных «ходиков» стандартны: время в разных часовых поясах, будильник, секундомер. Функции персонального информационного менеджера Casio BZX-20 впечатляют: планировщик и лист заданий (оба на 340 записей, среди элементов которых – время, день, месяц, год, срочность, плюс 16 знаков на описание); адресная книга на 100 страниц (по два номера для телефона, факса, «мобилки» и пейджера, поля для ввода e-mail и заметок), а также текстовый броузер на 8100 символов.

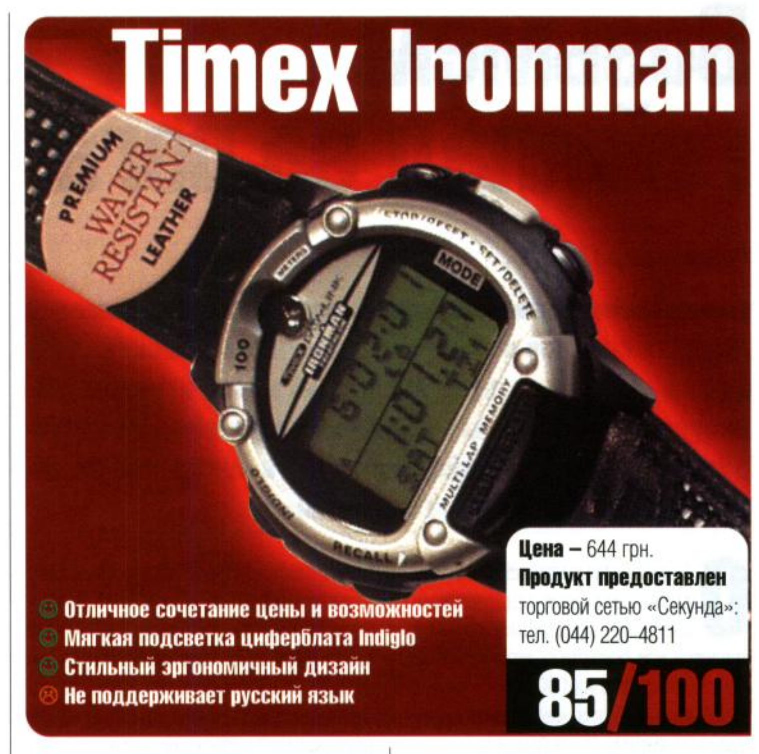
К сожалению, устройство не поддерживает русский язык, поэтому приходится пользоваться данными, записанными латинскими литерами. Объем памяти персонального менеджера составляет 24 KB.

«ГЛАЗ» ОРГАНАЙЗЕРА

Компания Timex – один из крупнейших часовых производителей в мире – в особом представлении не нуждается. Она первой, например, стала применять в своих изделиях специальную электролюминесцентную подсветку циферблата, а ее знаменитую серию часов Ironman Triathlon обожают не только спортсмены, но и все те, кто привык контролировать состояние своего здоровья во время физических нагрузок (напомню, многие из этих часов способны следить за ритмом вашего сердцебиения).

Устройство Timex Ironman Triathlon Data Link последней возможностью не обладает, зато успешно сочетает в себе современные электронные «ходики» с множеством функций (часы, дата, будильник, секундомер с памятью на 99 отрезков времени, таймер с обратным отсчетом и, как правило, отличная герметизация, что позволяет владельцу плавать и нырять, не снимая часов с запястья) и мощный органайзер для ведения ежедневного расписания, книги деловых встреч и контактов, справочника знаменательных дат и событий.

Обмен информацией с ПК происходит довольно необычным способом: для этого необходимо поднести часы циферблатом к экрану на расстояние 15–30 см и запустить соответствующую программу, входящую в комплект изделия. При инсталляции это приложение «внимательно» изучит возможности вашего дисплея, а затем передаст предварительно введенные в специальные таблицы данные в часы-органайзер, высвечивая с определенной частотой незамысловатые наборы параллельных линий-кодов на темном фоне экрана вашего ПК (таким образом устройство просто сканирует информацию с экрана). Кроме того, программное обеспечение часов позволяет задавать ряд конфигураций таймера для таких состязаний, как марафон, троеборье, бег на 5 и 10 км. ■





Возьмем геймпад за рога

Александр Птица

Давайте сначала поставим «терминологические» точки над «i». Существует обширный класс игровых манипуляторов, которые многие совершенно неоправданно называют джойстиками, в то время как их истинное наименование «геймпады».

Основная сфера применения геймпадов – игровые приставки, но поскольку в последние годы появляется все больше портов удачных консольных игр на ПК, они стали неотъемлемой частью «железного» арсенала и у многих PC-геймеров.

CREATIVE COBRA 2 USB

В обширном ассортименте компании Creative Cobra – единственный игровой контроллер. О его первой модели мы уже рассказывали в февральском номере 1999 г. Я не сказал бы, что Cobra 2 совершенно новое устройство, просто оно раньше в нашу Тестовую лабораторию не попадало. А как же в год Змеи пройти мимо такого названия.

По дизайну геймпад Cobra 2 практически не отличается от своего предшественника. Та же форма, те же прорезиненные ручки, те же количество и расположение кнопок. Однако, как нетрудно догадаться, этот контроллер подключается не к игровому порту звуковой карты, а к гнезду USB. Кроме того, отсутствует специальный разъем на нижней поверхности, через который в предыдущей модели можно было подсоединить еще один манипулятор.

Мне показалось, что восьмипозиционный переключатель направлений несколько жестковат, а для нажатия кнопок требуется усилий больше, чем хотелось бы.

Увы, мне пришлось довольно долго «попотеть» при установке, ибо с помощью диска, входящего в комплект поставки, «подключить» драйверы не удалось. Задача была решена лишь после визита на Web-сайт и загрузки оттуда драйверов и утилит.

GENIUS MAXFIRE G-09D DIGITAL FORCE

Торговая марка Genius тайваньской компании KYE у нас хорошо известна, а геймпад MaxFire G-07 уже около трех лет служит верой и правдой моему домашнему ПК. Поэтому мне было особенно интересно сравнить новый контроллер с изученным вдоль и поперек его прародителем.

Надписи на упаковочной коробке не могут не заинтриговать. «Три в одном – пад, джойстик и руль!», «Почувствуйте виртуальную реальность с технологией Digital Force». С чем же довелось столкнуться в реальности?

По форме G-09D напоминает бумеранг и фактически является чуть увеличенной копией модели G-07. На верхней поверхности остались те же шесть кнопок, но на переднюю часть вынесены не два триггера, как раньше, а четыре, то есть в общей сложности получается десять программируемых кнопок.

Но самым приятным нововведением, на мой взгляд, является аналоговый джойстик. Он отрабатывает поступающие «раздражители» довольно точно и, к примеру, с прохождением всех трасс в Racer я справился намного быстрее, чем при управлении с клавиатуры или старенького MaxFire G-07.

Конечно, заявления насчет руля – это только громкие слова. Рулевым колесом создатели MaxFire G-09D назвали поворотный обод с выступами, охватывающий стандартный восьмипозиционный D-pad. Честно говоря, управлять автомобилями в NFS: PU было намного удобнее аналоговым рычагом, чем этим, с позволения сказать, «рулем».

О том, что назвали громкими словами Digital Force, я предпочел бы скромно умолчать, поскольку эффект вибрации возникает при элементарном нажатии на любую из кнопок.

LOGITECH WINGMAN RUMBLE PAD

Первый взгляд на Rumble Pad мгновенно вызывает ассоциации с игровым контроллером Dual Shock для Sony PlayStation. В этом повинны два симметрично расположенных аналоговых рычага, наличие которых существенно повышает уровень удовольствия от игры.

Тем не менее традиционный восьмипозиционный D-pad остался на месте, и «консерваторы» по-прежнему могут им пользоваться, установив в соответствующее положение переключатель режимов работы геймпада, находящийся слева от кнопки включения/выключения вибрационных эффектов. Это, конечно, не тот force feedback, к которому привыкли обладатели рулей класса hi-end, но эффекты получаются вполне ощутимыми, разнообразными и зависимыми от «контекста» игры. К примеру, в Tony Hawk Pro Skater 2 они возникали при неудачных приземлениях после исполнения сложных трюков и при скольжении по узким «бордюрам».

Для полноты картины упомянем, что геймпад оснащен шестью программируемыми кнопками управления на верхней поверхности, двумя триггерами в передней части и ползунком-«акселератором».

И наконец, среди всех исследованных геймпадов именно этот был снабжен самой удобной в пользовании и наилучшей с функциональной точки зрения утилитой настройки WingMan Profiler. ■

Creative Cobra 2 USB

Цена – $25
Продукт предоставлен компанией «ЕвроПлюс»: тел. (044) 271-3741

67/100



- ☺ Стильный дизайн
- ☺ Удобная форма
- ☺ USB-подключение
- ☹ Неудовлетворительная программная поддержка
- ☹ Излишняя жесткость кнопок

Genius MaxFire G-09D

Цена – $27
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

76/100



- ☺ 10 программируемых кнопок
- ☺ Неплохой аналоговый джойстик
- ☹ Недоработанная утилита конфигурации
- ☹ Питание вибрационных моторчиков от внешней сети

WingMan Rumble Pad

Цена – $35
Продукт предоставлен компанией DataLux: тел. (044) 249-6303

96/100



- ☺ Универсальность
- ☺ Высокая точность работы всех переключателей и рычагов
- ☺ Два аналоговых джойстика
- ☺ Реализм вибрационных эффектов
- ☺ USB-подключение

Новый звук от Creative



Максим Потапов

Воспринимая марку Creative как знак качества для мультимедийных устройств, мы можем смело рекомендовать «комплексные решения» от Creative, в данном случае – универсальную аудиосистему на базе колонок DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 и платы Sound Blaster Live! 5.1, а также «игровой» комплект акустики FourPointSurround FPS1500 с аудиокартой Sound Blaster PCI512.

Многоканальный звук становится стандартным атрибутом мультимедийного компьютера, чему в немалой степени способствуют новые звуковые платы, такие, как Sound Blaster Live! 5.1. Изюминка такой аудиокарты в том, что она берет на себя роль декодера Dolby Digital, позволяя использовать более простые, а значит, и более дешевые, акустические системы. Для этого в Sound Blaster Live! 5.1 реализовано программное декодирование цифрового аудиотрека DVD-фильма и предусмотрен шестиканальный линейный выход. Установка и настройка этой платы не составит труда, а ее эксплуатация доставит истинное удовольствие благодаря богатейшему программному обеспечению (драйверы устройства и весь комплект утилит занимают целых 250 MB на жестком диске!). Порадовала плата Sound Blaster Live! 5.1 и своей технической оснащенностью. В дополнение к мощнейшему аудиопроцессору EMU10K1 здесь применен цифро-аналоговый преобразователь SigmaTel STAC9708T с соотношением сигнал/шум >96 дБ. Кроме того, есть возможность цифрового соединения с другими устройствами, такими, как колонки с цифровым входом или MD-проигрыватель. Если использовать комплекты акустики 5.1 от других производителей, потребуются специальные соединительные кабели, которыми плата не комплектуется. Естественно, в данном случае лучше всего остановиться на «родной» акустике, а именно Creative DTT2200. Этот «настольный театр» состоит из 5 сателлитов (два фронтальных, два тыловых, один центральный) и сабвуфера. Такое количество громкоговорителей необходимо не только для получения «настоящего звука» в DVD-фильмах, но также и для более реалистичных аудиоэффектов в играх. В сравнении с «цифровым» комплектом акустики DTT2500 («Домашний ПК», № 6, 2000) 2200-й стоит значительно дешевле, так как в нем нет собственного декодера Dolby Digital. Кроме того, DTT2200 не может быть подключен к цифровому выходу плат Sound Blaster Live! и имеет более низкую мощность: сателлиты по 5 Вт, сабвуфер – 17 Вт (для DTT2500 – соответственно 7 Вт и 25 Вт). Однако для домашних условий этого вполне достаточно, учитывая, что качество звука на большой громкости остается на высоте, в чем немалая заслуга добротного корпуса сабвуфера. Низкочастотный громкоговоритель успешно осваивает глубины ниже 200 Hz, причем делает он это настолько «внушительно», что на его фоне «теряются» небольшие сателлиты, и звук в итоге получается несколько тяжеловесным. Исправить эту ситуацию можно с помощью регулятора уровня баса на корпусе сабвуфера, остальное управление колонками (регуляторы громкости и баланса «фронт-тыл», а также включатель питания) осуществляется с пульта ДУ. В общем, колонки Creative DTT2200 вместе со звуковой платой Sound Blaster Live! 5.1 являются оптимальным решением по соотношению качества звука, функциональности и цены.

Если же акустика вам нужна в основном для игр, тогда стоит обратить внимание на колонки Creative FPS1500. Этот комплект можно назвать «повзрослевшим» Cambridge Soundworks FPS1000, о котором мы рассказывали в «Домашнем ПК», № 6, 2000. Теперь четыре сателлита имеют больший размер и повышенную мощность – 6 Вт, а сабвуфер усилен более чем в два раза – до 17 Вт, так что его мощности вполне хватает, чтобы «раскачать» компьютерный стол. Корпус сабвуфера стал более «объемистым», и он теперь не так восприимчив к резонансным колебаниям, приводящим к неприятному дребезжанию. Что касается всего «ансамбля» FPS1500, то он легкий и приятный на слух, высокие отличаются «остротой», что как раз полезно для пространственных эффектов. Отличную компанию этим колонкам составит аудиокарта Sound Blaster PCI512. Ее оснащенность – «спартанская» (нет цифрового выхода и поддержки режима 5.1), но здесь есть все необходимое для «бойца» виртуального фронта. Процессор EMU10K1 (такой же, как и в платах Sound Blaster Live!) обеспечивает поддержку стандартов трехмерного звука DirectSound 3D и EAX при минимальной загрузке центрального процессора, а цифро-аналоговый преобразователь Creative CT1297 выдает четырехканальный звук. Стоимость Sound Blaster PCI512 нельзя назвать самой скромной, ведь за ту же сумму доступны платы на базе чипа Vortex2, оснащенные цифровым выходом. Однако в связи с переходом компании Aureal «под крыло» Creative подобная проблема выбора больше не стоит. Итак, для игровой системы с акустикой серии FPS звуковая плата Sound Blaster PCI512 будет наилучшим вариантом, тем более что Creative обеспечивает великолепную поддержку своей продукции.

Цена:
Sound Blaster PCI512 – $55;
Sound Blaster Live! 5.1 – $70;
FourPointSurround FPS1500 – $80;
DeskTop Theatre 5.1 DTT2200 – $130.
Продукция предоставлена компанией CHI: (044) 238-2933

DeskTop Theatre 5.1 DTT2200



FourPointSurround FPS1500



Файловые менеджеры

Сергей Светличный

Файловые менеджеры относятся к той категории программ, о существовании которых рядовой пользователь даже не задумывается. Есть стандартный Windows Explorer – и замечательно. Особо «продвинутые» используют один из двух «бессмертных» менеджеров – Norton Commander или FAR, и считают, что ими двумя весь список альтернатив Explorer и исчерпывается. В том, что это не так, мы и постараемся вас убедить.

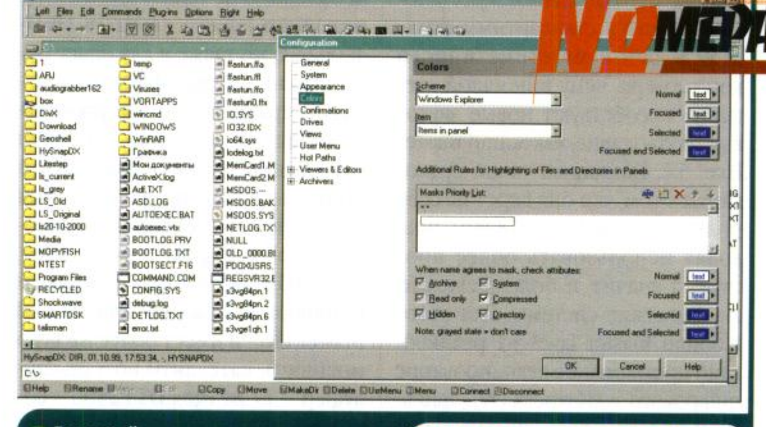
ПРОГРАММА №OMEPA

Казалось бы, ничего сверхъестественного в этом менеджере нет, однако какая-то изюминка в нем все же имеется – во всяком случае, уже через пятнадцать минут после его установки я удалил Norton Commander, верой и правдой служивший мне в течение последних трех лет. Такая «любовь с первого взгляда» объясняется тем, что в Servant Salamander собрано все лучшее, что есть в Windows Explorer и все том же Norton Commander. Ну и естественно, не в последнюю очередь потому, что SS – небольшой, быстрый и на удивление стабильный в работе.

Итак, интерфейс у Servant Salamander стандартный, двухпанельный – похоже, только Microsoft упорно не желает признать, что так работать с файлами намного удобнее. Все операции можно выполнять двумя, а то и тремя способами, причем среди доступных вариантов наверняка есть как осуществляемые с помощью мыши, так и «горячими клавишами», причем работают практически все hot keys как из Windows Explorer, так и из Norton Commander, благодаря чему пользователю будет гораздо проще освоиться с новым менеджером.

Из интересных функций следует отметить возможность подключения различных плагинов – сейчас существуют plug-ins с поддержкой множества архивов (PAK, ZIP, TAR, unRAR, unACE, unARJ), а также просмотра огромного числа графических форматов (около 40) и MP3-тегов. Очень полезной является функция «горячих каталогов», которая позволяет быстро переходить в определенную папку с помощью hot keys.

Недостаток, по сути, только один – функции FTP-клиента пока отсутствуют, разработчики обещают включить их в финальную версию менеджера где-то к середине года.



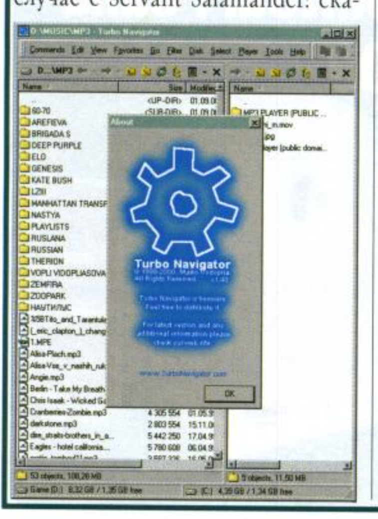
- Быстрый
- Бесплатный
- Встроенные плагины для всех распространенных архиваторов
- Встроенный просмотрщик графических файлов (около 40 форматов)
- Отсутствуют функции FTP-клиента

SERVANT SALAMANDER V.1.6 BETA 7 (FREEWARE)

Разработчик ALTAP
Web-сайт www.altap.cz
Размер загружаемого файла 1 MB

94/100

Этот менеджер имеет много общего с предыдущим, однако есть, разумеется, и довольно существенные различия. Заимствование идей из Norton Commander чувствуется не так сильно, как в случае с Servant Salamander: скажем, «горячие клавиши» NC поддерживаются не все.



Из интересных функций можно отметить интеграцию с... Windows Media Player – в Turbo Navigator есть специальная панель управления данной программой, которая может оказаться весьма полезной при условии, что для прослушивания Audio CD вы используете именно эту утилиту.

Схема Select/Deselect у разработчика (это, кстати, один-единственный человек) получилась настолько обширной, что ей даже пришлось отвести отдельные пункт меню и панель инструментов. Последние, кстати, хоть и содержат достаточно большой список команд, но из-за не самого лучшего внешнего вида только раздражают пользователя (благо, их можно легко отключить).

- Бесплатный
- Встроенная поддержка Windows Media Player
- Аляповатые панели инструментов
- Недостаточно интуитивный интерфейс
- Отсутствуют командная строка, поддержка архиваторов, функции FTP-клиента

TURBO NAVIGATOR V.1.43 (FREEWARE)

Разработчик Marko Vodopija
Web-сайт www.turbonavigator.com
Размер загружаемого файла 850 KB

83/100

Что действительно понравилось – это своего рода схема Favorites, но не сайтов, а папок – быстрый доступ к наиболее часто используемым каталогам либо в соответствующем пункте меню, либо по горячим клавишам. Похожая система существует и для каталога Downloads (если у вас таковой имеется, естественно), однако выполнена она несколько иначе и оказывается довольно неудобной в настройке, так что ее польза, на мой взгляд, весьма сомнительна.

Кроме всего прочего, существует масса маленьких плюсов, как-то: шифрование/дешифрование файлов (алгоритм Blowfish), разбивка файлов на тома (для записи на дискеты), копирование в буфер обмена названия файла, а также пути к каталогу или файлу. Недостатков сравнительно много: отсутствие командной строки, громоздкая система удаления файлов, не самый удобный интерфейс, нет поддержки архиваторов и, так же как и у Servant Salamander, нет функций FTP-клиента.

Безусловно, Windows Commander – один из самых «навороченных» файловых менеджеров, которые мне приходилось видеть. Во-первых, WC (м-да, аббревиатура, вызывающая определенные ассоциации) «укомплектован» встроенным FTP-клиентом, что позволяет отказаться от использования отдельной программы. Поддерживается до 10 одновременных соединений, причем кроме download и upload, можно также передавать файлы напрямую с одного удаленного сервера на другой, без загрузки на свой компьютер. К сожалению, WC «знаком» только с наиболее распространенными типами серверов, так что в случае встречи с чем-нибудь «экзотическим», вроде OS9, придется все-таки применять специализированный FTP-клиент (обзор соответствующих программ можно найти на соседних страницах этого номера).

Также заслуживает уважения отличная работа с архивами. Имеется встроенный модуль для распаковки форматов ZIP, ARJ, LZH, GZ, TAR, RAR и ACE, кроме того, можно подключить внешние утилиты для архивирования/разархивирования файлов pkzip, arj, lha, rar, uc2 и ace. Как и Turbo Navigator, Windows Commander шифрует/дешифрует файлы, правда, в отличие от первого, WC предлагает значительно больший выбор алгоритмов (MIME, UUEncode, XXEncode). Из уникальных особенностей можно отметить поддержку многоязычного интерфейса (в стандартную поставку входят модули для 14 европейских языков – русского, естественно, нет).

Любителям настраивать все и вся и создавать «горячие клавиши» для любых действий, несомненно, понравится собственное Start Menu, в котором пользователь может создавать hot keys (доступные, кстати, и из главного меню) для запуска внешних приложений, а также для выполнения встроенных команд.

В общем, все было бы замечательно, если бы не одно «но» – Windows Commander платный, и после 30 дней использования вам придется либо удалить его, либо заплатить за регистрацию $28.

WINDOWS COMMANDER V.4.51 (30-ДНЕВНАЯ TRIAL-ВЕРСИЯ, ЛИЦЕНЗИЯ – $28)

Разработчик Ghisler & Co

Web-сайт www.ghisler.com

Размер загружаемого файла 1,2 MB

91/100

- ☺ Встроенный FTP-клиент
- ☺ Большое количество функций
- ☺ Отличная работа с архивами
- ☹ Полная версия платная
- ☹ Длительное время загрузки
- ☹ Нет просмотрщика графических файлов

MAGELLAN EXPLORER V.2.4 (30-ДНЕВНАЯ TRIAL-ВЕРСИЯ, ЛИЦЕНЗИЯ – $30)

Разработчик Enriva Development DA

Web-сайт www.enriva.com

Размер загружаемого файла 2,2 MB

89/100

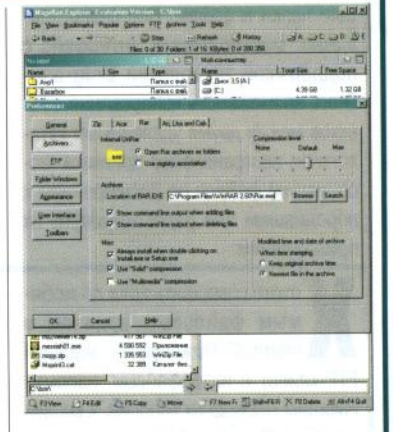
- ☺ Встроенный FTP-клиент
- ☺ Мощная система настройки
- ☺ Поддержка архивов самых распространенных форматов
- ☹ Полная версия платная
- ☹ В trial-версии некоторые функции отключены
- ☹ Большой размер загружаемого файла

Еще один файловый менеджер, построенный по типу универсального комбайна. Естественно, присутствует ставший уже стандартом для подобных «монстров» встроенный FTP-клиент, а также очень хорошая поддержка архивов – есть встроенные распаковщики для форматов Zip, Ace, Rar, Arj, Lha и Cab, кроме того, можно подключить внешние архиваторы, чтобы получить доступ к некоторым дополнительным опциям. К сожалению, функция создания архива работает только для первых трех форматов из перечисленных выше – поддержка Arj, Lha и Cab заключается только в распаковке.

В главное меню Magellan Explorer вынесен вызов многих стандартных служебных утилит, как-то: форматирование, дефрагментация, запуск Scandisk, определение прав доступа, подключение сетевых дисков, редактирование реестра и системных файлов и пр.

Панель инструментов, как, впрочем, и у многих других менеджеров, выполнена в стиле Windows Explorer – с кнопками *Back*, *Forward*, *Stop* и т. д. Есть также полезная клавиша *History* – список всех посещенных каталогов. Причем, в отличие от других программ из этого обзора, *History* в Magellan Explorer не ограничивается одним сеансом работы менеджера – каталоги, к которым обращались в прошлый раз, запоминаются и могут быть вызваны в следующем сеансе. В раздел Popular автоматически заносятся запущенные приложения, открытые файлы, посещенные каталоги и FTP-сайты – по сути, получается смесь Favorites и каталогизированного *History*.

Неизгладимое впечатление производят возможности по настройке менеджера – отрегулировать можно



практически все, от внешнего вида программы и до содержания панелей инструментов.

Недостаток Magellan Explorer такой же, как и у всех программ подобного «размаха», – бесплатной является только пробная 30-дневная версия, за полную пользователь должен выложить кровные $30. Причем хоть разработчики и говорят, что trial-версия – «полнофункциональная», тем не менее ряд функций доступен только в зарегистрированном варианте программы: например, просмотр графических файлов, поддержка нескольких одновременных соединений с FTP-серверами и некоторые другие.

VOLKOV COMMANDER V.4.99.08 ALPHA

www.egner-online.de/vc/en/index.htm

Отличный файловый менеджер для DOS авторства киевлянина Всеволода Волкова. Основные достоинства: сверхмаленький размер (около 100 KB), высокая скорость работы (написан на ассемблере), бесплатное распространение.

FAR V.1.70 BETA 1

www.rarsoft.com

Еще один отечественный менеджер (разработан, кстати, автором очень хорошего архиватора RAR). Из плюсов – встроенный FTP-клиент, из минусов – не самый удобный интерфейс.



2xEXPLORER RELEASE 7

personal-pages.ps.ic.ac.uk/~umeca74/

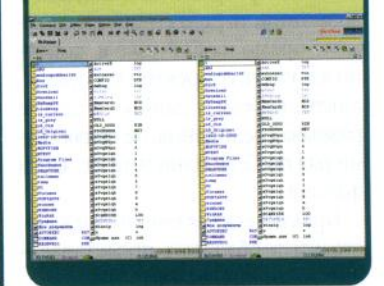
Фактически суть программы раскрывается в ее названии: обычный двухпанельный Explorer с некоторыми дополнительными функциями. Зато и размер файла небольшой – всего 330 KB.



FRIGATE V.1.27

www.winfrigate.com/rus/index.asp

Довольно мощный файловый менеджер, однако несколько «неповоротлив» и к тому же является платным (на сайте доступна 60-дневная пробная версия).



«Роллс-ройс» для вашего Web-проекта

Сергей Галушка

Итак, вы определились с выбором HTML-редактора («Домашний ПК», № 10, 2000, *itc-ua.com*), воспользовались советами по разработке, оформлению и раскрутке сайта («Домашний ПК», № 12, 2000, *itc-ua.com*), теперь поговорим немного об удобстве используемых «транспортных средств» для доставки созданных документов по необходимому адресу.

Как только вы подготовите свою первую Web-страницу и возникнет желание опубликовать ее в Сети, вам непременно нужно будет прибегнуть к услугам FTP-клиента. Но прежде чем перейти к знакомству с конкретными продуктами, давайте рассмотрим некоторые базовые понятия и определения.

Напомню, что FTP (File Transfer Protocol) – это протокол (т. е. правило передачи данных), используемый в различных сетях специально для транспортировки файлов. В «чистом виде» работать с ним – мало удовольствия: командная строка, строгие цепочки инструкций, множество параметров. Намного «облегчают жизнь» FTP-клиенты – так называют специализированные приложения, которые позволяют устанавливать связь с FTP-серверами, манипулировать файлами и папками, хранящимися на них, скрывая при этом довольно сложный механизм управления данными объектами. Как уже отмечалось в упомянутых статьях, многие современные HTML-редакторы содержат встроенные FTP-клиенты (например, Allaire Home Site 4.5, CoffeCup HTML Editor 8.5, Home Page 3.0, HoTMetaL PRO 6.0 и др.), однако их возможности порой существенно ограничены.

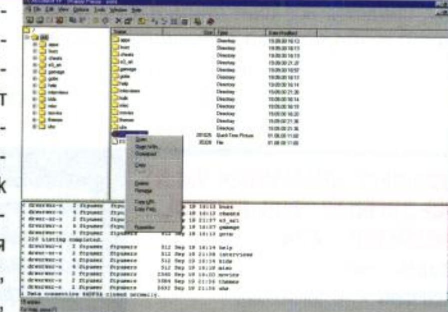
Кроме того, работу с FTP-серверами поддерживают и популярные Web-броузеры, такие, как Internet Explorer, Netscape Navigator, Opera, а также небезызвестные файловые оболочки, например FAR *(www.rarsoft.com)*, Windows Commander *(www.ghisler.com)*, современные архиваторы (Zip Magic 2000, *www.mijenix.com*) и другие приложения. Однако сегодня речь пойдет о выделенных утилитах, специально предназначенных для решения описанных задач.

Каким же минимальным набором функций должен обладать FTP-клиент сегодня? Естественно, копировать, удалять, перемещать объекты с локальных папок в каталоги, расположенные на различных серверах в Internet, давать возможность редактировать документ прямо на FTP-узле и, конечно же, уметь корректно восстанавливать передачу данных в случае разрыва соединения, не гоняя сотни раз по Сети одни и те же части файлов.

Практически всеми этими качествами и обладают представленные ниже программы.

По вполне понятным причинам одним из законодателей мод среди интерфейсов из числа FTP-клиентов выступает обыкновенный *Проводник* Windows: единожды освоив в нем все премудрости манипулирования файлами на своем компьютере, пользователю нет необходимости переучиваться для работы с удаленными документами.

Итак, внешне AbsoluteFTP – точная копия неутомимого «исследователя» вашего ПК: в левой части представлено дерево каталогов с корнем *Рабочий стол*, в правой – соответствующие папки и файлы. Все очень привычно: многооконный интерфейс с поддержкой технологии Drag-and-Drop, возможность копирования объектов между двумя удаленными каталогами, настраиваемая привязка (ассоциация) файлов по расширениям к породившим или редактирующим их приложениям.



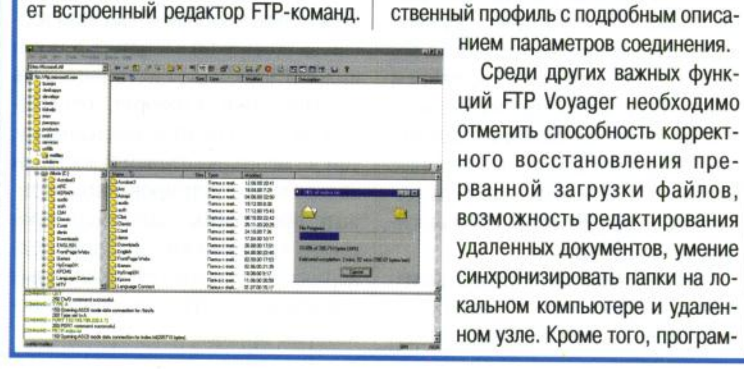
Для создания нового соединения лучше всего воспользоваться услугами мастера, но иногда также бывает чрезвычайно полезна функция быстрого конфигурирования подключения – Quick Connect. Заслуживают внимания возможности копирования пути к файлу в буфер обмена, синхронизации директорий, работы с Firewall, способность корректно восстанавливать передачу данных после устранения разрыва соединения и многое другое. Омрачает общее приятное впечатление от продукта отсутствие планировщика заданий, а также неспособность редактирования удаленных документов.

- Дизайн в стиле *Проводника* Windows
- Корректно возобновляет прерванный процесс загрузки
- Поддерживает прокси-сервер
- Отсутствует планировщик заданий
- Не способен редактировать удаленные документы

ABSOLUTEFTP 1.8 (FREEWARE)
Разработчик Van Duke Technologies
Web-сайт www.vandyke.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB

81/100

Хотите совершить вояж по любимым файловым архивам в Internet? Пожалуйста, мощный FTP-клиент с интерфейсом, напоминающим *Проводник* Windows, к вашим услугам! Подобно большинству рассмотренных выше приложений, он поддерживает технологию Drag-and-Drop, фоновый режим передачи файлов, способен обращаться одновременно к нескольким FTP-узлам, имеет встроенный редактор FTP-команд. Для каждой сессии создается свой собственный профиль с подробным описанием параметров соединения.



Среди других важных функций FTP Voyager необходимо отметить способность корректного восстановления прерванной загрузки файлов, возможность редактирования удаленных документов, умение синхронизировать папки на локальном компьютере и удаленном узле. Кроме того, программа может автоматически переименовывать файлы при выгрузке/загрузке; снабжена простейшим механизмом поиска; способна импортировать адресные списки из других популярных FTP-клиентов, таких, как CuteFTP, WS_FTP, FTP Explorer, Bullet Proof FTP, Crystal FTP, Internet Neighborhood Sites; предлагает вашему вниманию собственный список популярных FTP-узлов; включает неплохой планировщик заданий и, естественно, поддерживает работу с очередями.

- Импорт адресных списков из других FTP-клиентов
- Планировщик заданий
- Способность работы с очередями
- Возможность редактирования удаленных документов
- Ряд важных функций доступен только для зарегистрированных пользователей

FTP VOYAGER 7.2.3.0 (SHAREWARE, $39,95)
Разработчик RhinoSoft.com
Web-сайт www.ftpvoyager.com
Размер загружаемого файла 2,35 MB

85/100

- Корректно возобновляет прерванный процесс загрузки
- Система закладок
- Способность работы с очередями
- Отсутствует список популярных FTP-узлов
- Не поддерживает прокси-сервер

CRYSTAL FTP 2000 (SHAREWARE, $29)

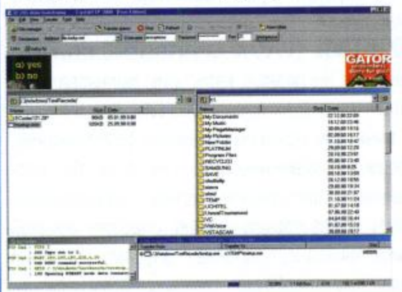
Разработчик Crystal Art Software
Web-сайт www.casdk.com
Размер загружаемого файла 0,6 MB

63/100

Как вы яхту назовете, так она и поплывет! Это точно. Уж в чем-чем, а в умении красиво именовать свои компании и соответствующие продукты разработчикам не откажешь. «Звездный» FTP (StarFTP, *louka.port5.com*), «челночный» (Shuttle FTP, *www.waveflow.com/shuttleftp*), «прыгающий» (LeapFTP, *www.leapware.com*), теперь вот – «хрустальный». Богатая фантазия, ничего не скажешь.

Crystal FTP 2000 может одновременно поддерживать свыше двух десятков сеансов, продолжать загрузку оставшихся «киломегабайт» после восстановления разорванного соединения. Удобный, несколько усовершенствованный CuteFTP-образный интерфейс не вызовет особых трудностей при освоении программы. Вы можете получать и отправлять файлы и папки, удалять и переименовывать объекты, просматривать текстовые документы на своем ПК и удаленных узлах.

Неплохой встроенный менеджер сайтов, система закладок, возможность работы с очередями, в общем, весь «джентльменский набор» начинающего Web-дизайнера. К сожалению, никакого списка полезных узлов с программой не поставляется, кроме того, бедность настроек, отсутствие поддержки функционирования через прокси-сервер и слабенький поисковый механизм не позволяют рекомендовать этот продукт требовательным пользователям.



- Список history
- Корректно возобновляет прерванный процесс загрузки
- Поддерживает прокси-сервер
- Планировщик заданий
- Не способен редактировать удаленные документы

BULLET PROOF FTP V1.26 (SHAREWARE, $29,95)

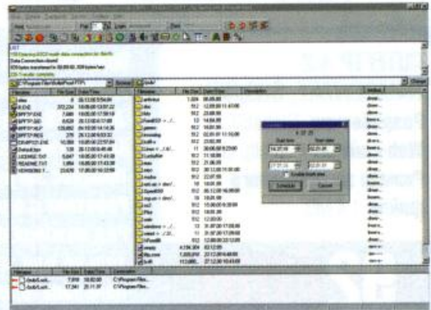
Разработчик Bullet Proof Software
Web-сайт www.bpftp.com
Размер загружаемого файла 0,5 MB

85/100

Интерфейс этой программы очень напоминает CuteFTP: в центре – две панели для обозрения каталогов, вверху – окно текущих событий, внизу – отчет о выполненных действиях. Разве что панель инструментов несколько другая, с красивыми яркими кнопками, над пиктограммами которых появляются всплывающие подсказки, однозначно свидетельствующие о связанных с кнопками действиях.

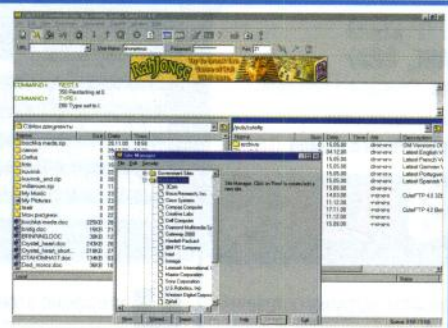
Этот мощный FTP-клиент, наверняка, придется по вкусу как новичкам, так и профессионалам. Он поддерживает работу с proxy-сервером; снабжен подробной справочной системой, тесно интегрированной с Internet; содержит в соответствующих полях выпадающие списки history с адресами ваших недавних визитов (подобно Internet Explorer или Netscape Navigator).

Набор функций впечатляет: работа с очередями выгрузки/загрузки файлов; восстановление прерванных соединений; поддержка протокола HTTP; удобная встроенная утилита Site Manager; планировщик заданий; интеграция с CuteFTP, WS_FTP, FTP Explorer (возможность экспорта/импорта списка сайтов в указанные программы); система «тонкой» настройки под свои запросы и множество других функций.



Пожалуй, один из самых популярных FTP-клиентов для Windows 95/98/Me, законодатель мод, пример для подражания. Программа имеет дружественный, хорошо продуманный интерфейс с поддержкой технологии Drag-and-Drop, что значительно упрощает управление файлами, расположенными на FTP-серверах. По умолчанию в центре окна приложения размещаются две панели, в которых вы можете отображать содержимое локальных и удаленных каталогов. Вверху расположена «форточка», где описываются все текущие события в программе, внизу – «подвал», повествующий о существующих очередях и произведенных действиях.

Приложение позволяет просматривать и редактировать локальные и удаленные (при наличии CuteHTML) документы; создавать очереди загрузки файлов; передавать файлы с одного сервера на другой, не копируя их при этом на свой компьютер; с помощью макросов автоматизировать часто выполняемые операции. Благодаря богатству настроек CuteFTP вы легко нужным образом отрегулируете программу, приведете ее в соответствие с любыми требованиями и вкусами. Настраивать можно практически все: от цветов отображения и звукового сопровождения команд и сообщений до режимов передачи данных (ASCII/Binary) и принципов нахождения и загрузки индексных файлов на FTP-серверах.



Мощная и удобная система закладок значительно облегчает работу с серверами: для каждого отдельного узла можно указать его тип, режимы передачи файлов, локальную и удаленную директории, где находятся интересующие вас документы, а также множество других параметров. Программа имеет неплохую справочную систему, поддерживает firewall, способна работать через прокси-сервер, кроме того, она позволяет вручную вводить команды FTP, искать интересующие MP3-файлы, используя для этого поисковые системы, возобновлять прерванные процессы загрузки или отправки документов после восстановления поврежденного соединения и многое-многое другое.

CUTEFTP 4.2 (SHAREWARE, $39,95)

Разработчик GlobalSCAPE
Web-сайт www.cuteftp.com
Размер загружаемого файла 1,4 MB

92/100

- Поддерживает firewall и прокси-сервер
- Поисковый механизм для MP3-файлов
- Корректно возобновляет прерванный процесс загрузки
- Работает с очередями заданий
- Ряд важных функций доступен только для зарегистрированных пользователей

WS_FTP PRO 6.6 (SHAREWARE, $39,95)

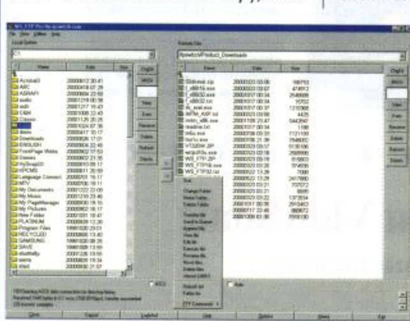
Разработчик Ipswitch
Web-сайт www.ipswitch.com
Размер загружаемого файла 2,5 MB

95/100

- Великолепный дизайн
- Работает с очередями заданий
- Интеграция с *Проводником* Windows
- Корректно возобновляет прерванный процесс загрузки
- Собственный язык скриптов
- Не поддерживает прокси-сервер

В целом, по своим возможностям WS_FTP Pro напоминает CuteFTP и адресована как начинающим Web-дизайнерам, так и профессионалам. От работы с этой программой у меня остались самые приятные впечатления: два оригинальных, продуманных, хорошо настраиваемых макета интерфейса; содержательные всплывающие подсказки (при включенной опции *View –> Enable Balloon Help*), множество интегрированных полезных утилит, но обо всем по порядку.

Основу интерфейса составляют две панели, в каждой из них отображается содержание указанного локального или удаленного каталога. Вы можете сменить шрифт, который служит для написания имен папок и файлов, равно как и метод их сортировки; назначить другой звуковой фрагмент, сопровождающий те или иные события в системе (установление или разрыв соединения, завершение передачи данных и т. д.); конкретно указать способ передачи файлов (ASCII/ Binary) для определенного вида расширений; настроить параметры подключения и пр. Операции над файлами и папками производятся как с помощью команд контекстного меню, так и методом Drag-and-Drop. Программа хорошо интегрируется с *Проводником* Windows (так, подключение к FTP-серверам осуществляется либо из менеджера подключений (*Connection*), либо прямо из окна *Проводника (*папка *WS_FTP Pro Explorer))*, поддерживает функции копирования файлов с одного сервера на другой, позволяет корректно возобновить передачу данных после устранения разрыва соединения.



WS_FTP Pro хорошо документирована. С помощью мощных интегрированных утилит реализуется поиск файлов на FTP-серверах, осуществляются написание и отладка вспомогательных скриптов, производится синхронизация файлов на удаленной и локальной машинах, организуется управление очередями заданий. К сожалению, приложение не позволяет работать через прокси-сервер. Тем не менее это обстоятельство не помешало WS_FTP Pro получить самую высокую оценку.

Замечу также, что на сервере разработчиков доступна бесплатная облегченная версия программы – WS_FTP LE, которая вполне подойдет для сопровождения небольшого сайта.

AUTOFTP PRO (www.primasoft.com)

По интерфейсу напоминает *Проводник* Windows; обладает возможностью автоматического восстановления соединения; оснащена множеством мастеров, облегчающих работу новичку; имеет планировщик заданий, работает с очередями; позволяет одновременно поддерживать несколько сессий.

SMARTFTP (www.smartftp.com)

Еще один продукт, выполненный в стиле *Проводника* со всеми «вытекающими» последствиями: технология Drag-and-Drop, многооконный интерфейс для поддержки нескольких соединений одновременно и т. п. Обладает рядом важных функций, таких, как корректное продолжение незавершенных загрузок, неплохой механизм поиска в архивах FTP, способность кэшировать удаленные каталоги, history, отличный менеджер сайтов, работа с командной строкой.

FTP COMMANDER (www.vista.ru)

Сделано в России, удобный клиент со стандартными функциями, будет полезным начинающим пользователям.

FTP CONTROL (www.transsoft.com)

В расчете на разные категории пользователей поставляется в трех вариантах: Lite, Pro и Power. Lite – минимум основных функций (копирование, перемещение, удаление); Pro – уже способен восстанавливать прерванные загрузки, поддерживает работу через прокси-сервер, снабжен мощной системой закладок, позволяет запускать сценарии на удаленном узле; Power – плюс ко всему несколько сессий одновременно, работа с ZIP-архивами.

FTP EXPLORER (www.ftpx.com)

Приятная программа с уже привычным интерфейсом *Проводника* и множеством настроек. Поддерживает автодозвон, корректно восстанавливает соединение после разрыва и многое другое.

LEAPFTP (www.leapware.com)

Мощный FTP-клиент в стиле CuteFTP. Способен продолжать прерванные процессы загрузки/выгрузки файлов, поддерживает работу через прокси-сервер, имеет собственный скриптовый язык, может копировать и перемещать объекты между удаленными серверами, автоматически завершать сеанс связи по окончании загрузки.

Ну и наконец, еще множество полезных ссылок вы найдете по адресу: *www.webber.net.ua/softoboz/ftpclient.htm.*

В заключение отмечу, что не нужно огорчаться, если вы не «достучались» в настоящий момент до того или иного сервера, не стоит в этом случае срочным образом менять FTP-клиент. Причиной тому может быть не только традиционно плохая отечественная связь, но и результат отключения некоторых компьютеров в Internet либо же лимитированный доступ пользователей к узлу. Очень часто администраторы FTP-серверов ограничивают число возможных подключений, поскольку не всякая система способна обработать десятки, сотни и даже тысячи запросов. Подождите немного и снова повторите попытку передать обновленные файлы своего проекта. Несомненно, все у вас получится! ■

Мир андроидов

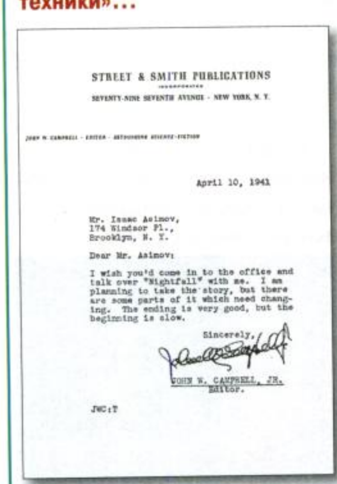
Андрей Зубинский

Это было очень давно. Задолго до начитавшихся «Нейромансера» подростков с красными от всенощной беготни по коридорам Quake глазами. И было это даже задолго до так и не успевших стать симпатичными народу похожих на легендарного Шурика людей в белых халатах с умными (и тоже красными, несмотря на зеленое свечение и свинцовую защиту терминалов 3270) глазами за толстыми линзами очков.

Короче говоря, было это... в 1920 году. Великий чешский писатель Карел Чапек в пьесе «R.U.R.» («Универсальные Роботы Россум») «обнародовал» не только новое слово (настолько органично вписавшееся в современный англоязычный компьютерный мир, что многие даже и не подозревают о славянском происхождении этого термина), но и абсолютно новый сюжет восстания разумных машин против своих неразумных создателей. Само слово придумал второй брат Чапек – Йозеф (на основе чешского robotnik, которое в переводе не нуждается), и благодаря быстро наступившей всемирной популярности пьесы оно прижилось во всех языках.

Сюжет же... «R.U.R.» начали критиковать современники сразу после постановок на Бродвее в 1922 г. Наивные критики даже не осознавали, что буквально топчут курицу, несущую золотые яйца, – на первый взгляд, незамысловатый и простой, в сегодняшней entertainment-индустрии он работает с прибыльностью, незамысловатостью и простотой нефтяной скважины Ближнего Востока.

...но уже 11 апреля колесо истории повернуло одно-единственное письмо редактора Дж. Кэмпбелла – и начался «азимовский период робототехники»...



STREET & SMITH PUBLICATIONS

SEVENTY-NINE SEVENTH AVENUE - NEW YORK, N. Y.

JOHN W. CAMPBELL - EDITOR - ASTOUNDING SCIENCE-FICTION

April 10, 1941

Mr. Isaac Asimov,
174 Windsor Pl.,
Brooklyn, N. Y.

Dear Mr. Asimov:

I wish you'd come in to the office and talk over "Nightfall" with me. I am planning to take the story, but there are some parts of it which need changing. The ending is very good, but the beginning is slow.

Sincerely,

JOHN W. CAMPBELL, JR.
Editor.

JWC:T

Но если хоть немного вдуматься, «R.U.R.», несмотря на присущую тому времени светлую наивность, был не прост. Очень не прост. И очень жаль, что второй великий англоязычный писатель – Айзек Азимов, также рожденный славянской землей, всего на четыре года опоздал с началом публикаций своих «трех законов робототехники»: в 1938 г. андроиды в военной форме захватили Чехословакию... Великий Чапек – автор первого «киберхиппи»-произведения – ушел из жизни. И не надо удивляться новому термину – если есть название «киберпанк», то почему бы не придумать «киберхиппи» (по крайней мере, феньки, хайратники и «Make love not war» как-то симпатичнее панковской мрачности). Тонкость отличий кибернеформальности Чапека и последующих «эксплуататоров идеи» надо измерять в принятых в прецизионном машиностроении микронах: чапековские роботы восстали из-за почти шекспировской любви, чего стилистика киберпанка не допускает в принципе – у постазимовских монстров или просто так «сворачивало крышу», или же они задумывались с ней, заведомо «свернутой». Конечно, были исключения («Короткое замыкание»), но мутация воображения оказалась настолько сильной, что в «Кричащих» (Screamers) роботов довели до «совершенства» самодвижущихся, самовоспроизводящихся, самонаводящихся и самосовершенствующихся мечей. А уже вооруженные этими самыми «само»-способностями мечи быстро додумались до андроидов – человекоподобных модификаций.

...грешащий отголосками азимовского человеколюбия Робокоп в исполнении Питера Веллера проиграл (да и в «Кричащих» герой Веллера несколько отличается от киборга-полицейского)...



Впрочем, вернемся на должное место во времени... К марту 1941 г. А. Азимов, по собственной оценке, был «третьеразрядным писателем». Но уже 11 апреля колесо истории повернуло одно-единственное письмо редактора Дж. Кэмпбелла – и начался «азимовский период робототехники». Более 500 (!) книг Азимова, знаменитые «три закона» и, наконец... – печальный спад читательского и издательского интереса – вот его краткая характеристика. Публика возлюбила Терминатора, судя по поведению, спроектированного вопреки азимовским законам. Грешащий отголосками азимовского человеколюбия Робокоп в исполнении Питера Веллера проиграл (да и в «Кричащих» герой Веллера несколько отличается от киборга-полицейского).

Человекоподобные

Еще до момента овеществления роботы открыли радужные перспективы фантазерам и прожектерам. Трудно сказать, зачем и почему механические работники должны быть похожи именно на человека, но ни писатели-фантасты, ни читатели сомнений в необходимости создания именно человекоподобного (антропоморфного) робота не высказали. В свою очередь, люди с ограниченной рамками реальности фантазией – конструкторы и инженеры, ни на минуту не сомневались в своем выборе: однорукие манипуляторы, сначала примитивные, но со временем становящиеся все более совершенными, прекрасно справляются со своей работой, обеспечивая доступность хороших автомобилей, нужных лекарств, игрушек и компьютеров. Несхожесть с человеком им совершенно не мешает. Но, как говорится, «не хлебом единым», и недетская игра «в куклы» продолжает занимать далеко не худшие умы планеты...

Самые серьезные разработки и достижения в области антропоморфных роботов по труднопонятным причинам сконцентрированы в Японии. То ли это отголоски специфической анимэ-культуры, то ли «восток – дело тонкое», но из двадцати шести крупных проектов, результаты которых трудно не заметить, семнадцать – японские. Причем пальма первенства принадлежит не специализированным исследовательским лабораториям, а крупнейшим автомобильным производителям. Honda Motor, хорошо известная своими автомобилями, буквально атакует будущее машинами куда менее привычными – P1, P2, P3, Asimo. В отличие от своих колесных собратьев все они представляют малочисленное семейство robot verticulus, «роботов прямоходящих». Последнее поколение этих роботов – Asimo (Advanced Step in Innovative Mobility) действительно продемонстрировало шаг в далекое (но, похоже, не очень) будущее: на выставке Robodex 2000 Asimo... выступили в роли сборщиков автомобилей на модели конвейера.



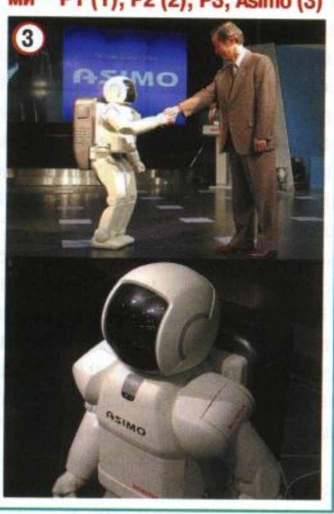








Honda Motor, хорошо известная своими автомобилями, буквально атакует будущее машинами куда менее привычными – P1 (1), P2 (2), P3, Asimo (3)



Вслед за Honda в человекоподобное будущее поспешила и Sony. Но без дальнего прицела на автоматизацию производства – двуногий продолжатель «дела Aibo» (киберсобаки) весом пять килограммов, основанный на отработанной в Aibo технологии и архитектуре системы управления, SDR-3X представляет собой класс «развлекательных роботов». Они умеют ходить, танцевать и даже играть в футбол – в принципе, все то же самое, что умеют и Aibo. Естественно, подобные игрушки рассчитаны «на любителя». И дело вовсе не в том, что пока они слишком дороги для своих возможностей – печальный опыт обладателей Тамагочи–Фарби и прочих карманно-настольных электронных зверушек заставит очень серьезно задуматься, прежде чем потянуться за кошельком. По крайней мере, автор так и сделает, даже если Aibo или кто там еще будет стоить всего $100 и ребенок закатит часовую истерику под девизом «Хочу!» – похоже, что впавшему в немилость и, соответственно, в бесконечную спячку Фарби (и куче никому не нужных Тамагочи) «братик» не требуется.

Японская академическая наука не отстает от своих коллег-исследователей «из бизнеса». Здесь увлечение созданием человекоподобных достигло пика – большинство высших учебных заведений, по-видимому, считают вопросом престижа создание собственного андроида. Университет Токио разрабатывает модель «дешевого гуманоидного робота» Saiko – модульную конструкцию «в натуральную величину» (то есть в человеческий рост), университет Васеда с 1970 г. создает целую гамму андроидов – от универсального первенца WABOT-1 до робомузыканта WABOT-2, способного играть по нотам на клавишных музыкальных инструментах, здесь же отрабатываются «искусственные мышцы» – исполнительные механизмы, позволяющие избавиться от десятков и сотен сервоприводов. Последняя задача на самом деле сложнее и неприятнее, чем «интеллектуализация» человекоподобных машин – такие андроиды, как Wendy (еще один Франкенштейн университета Васеда), обладают более чем пятью десятками степеней свободы. А это сотни комплектов двигателей, редукторов, датчиков обратной связи – что означает многие десятки (или даже сотни при высокой точности исполнения) тысяч долларов, низкую надежность и слишком большое потребление энергии...



...основанный на отработанной в Aibo технологии и архитектуре системы управления, SDR-3X представляет собой класс «развлекательных роботов»...



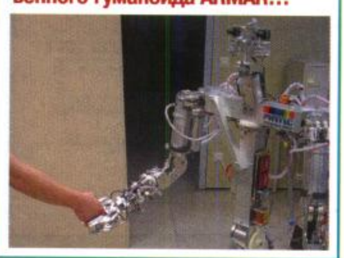
...университет Васеда с 1970 г. создает целую гамму андроидов – от универсального первенца WABOT-1 до робомузыканта WABOT-2...



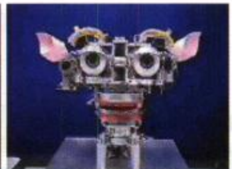
...здесь же отрабатываются «искусственные мышцы» – исполнительные механизмы, позволяющие избавиться от десятков и сотен сервоприводов...

В отличие от прагматичных японцев, британцы со свойственным, вероятнее всего, только им, чувством юмора, создали своего гуманоида в прямом смысле слова... без единого гвоздя. Английский андроид Shadow сделан из дерева – естественно, не весь, а только его «скелет». Но во всем остальном он вполне способен поспорить с заокеанскими машинами – пневматические искусственные мышцы, алгоритмы управления, основанные на нечеткой логике, проект «умная рука» (попытка воссоздания человеческой руки) – это, согласитесь, не шутки. А дерево... наверное, британцы правы – все же приятнее пожать теплую деревянную «руку», чем холодную металлическую клешню (а уж если вспомнить детство, Пиноккио и Буратино...). Немцы, в свою очередь, убедительно доказывают, что на «поле человекоподобности» и один воин – Тамим Асфур из университета Карлсруе – самостоятельно справился с задачей создания собственного гуманоида ARMAR. А вот славящаяся феминизмом Америка убедительно доказывает, что их феминизм – это неспроста. По крайней мере, в области роботостроения – на 90% женская команда из Массачусетского технологического института фактически воссоздает эволюцию – от насекомоподобных шестиногих монстров Ганнибала и Аттилы до обаятельного и совершенно не воинственного существа со странным именем Kismet. Назвать Kismet машиной даже не поворачивается язык – ведь это, возможно, единственный и уникальный самый настоящий андроид. Его человекоподобность заключается в том, что в

...Тамим Асфур из университета Карлсруе – самостоятельно справился с задачей создания собственного гуманоида ARMAR...

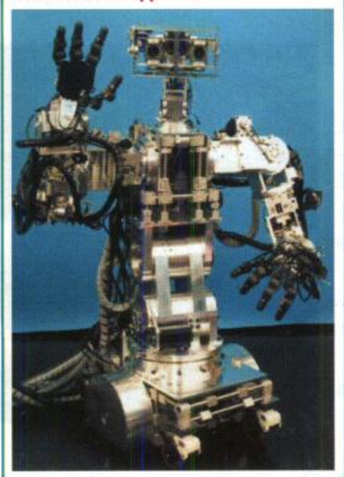




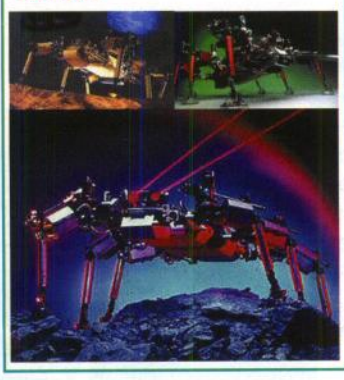



...такие андроиды, как Wendy (еще один Франкенштейн университета Васеда), обладают более чем пятью десятками степеней свободы....



Kismet очеловеченность узнается по главному признаку – по эмоциям. Это действительно эмоциональное существо, способное радоваться, огорчаться, сердиться, удивляться – и все эти эмоции узнаваемы даже детьми по выражению «лица» Kismet. Доктор Синтия Брезель – автор целого искусственного мира, в котором на смену воинственным жукам пришла настоящая человечность. А кроме того, доктор Брезель является в своем роде уникальной последовательницей Азимова в практике и теории (по крайней мере, не часто можно найти отчеты об исследовательских работах с названиями «Робот в человеческом обществе – друг или устройство?» или «Социальный робот»).

...женская команда из Массачусетского технологического института фактически воссоздает эволюцию – от насекомоподобных шестиногих монстров Ганнибала и Аттилы до обаятельного и совершенно не воинственного существа со странным именем Kismet...



Ложки дегтя

Kismet и разработки Синтии Брезель, безусловно, великолепны. Обаятельные машины, друзья, а не устройства, мирные, добрые и нужные – они наверняка когда-нибудь появятся. Приблизительно тогда, когда необходимые им хотя бы для сегодняшней, не слишком серьезной функциональности вычислительные средства станут доступными. А они отнюдь не просты или дешевы – в Kismet, например, используется целая компьютерная сеть, состоящая из четырехпроцессорного контроллера, управляющего сервомоторами с уникальным программным обеспечением, разработанным на параллельной версии языка Lisp (и процессоры в нем совсем не игрушечные – 32-битовые Motorola), девяти (!) компьютеров с процессорами Pentium II 400 MHz под управлением ОС реального времени QNX, отвечающих за зрение Kismet, двухпроцессорной рабочей станции (2 × × Pentium II 450 MHz) под управлением Windows NT, обеспечивающей синтез речи и одной 500 MHz машины с ОС Linux, осуществляющей с помощью специального ПО распознавание речи. Итого, за скромной обаятельностью Kismet стоят суммарная вычислительная мощь шестнадцати серьезных компьютеров и сложнейшая электромеханическая система с пятнадцатью степенями свободы. Короче говоря, дешевым и доступным это будет не скоро...

И вот здесь пора в нашу большую бочку светлого меда влить еще одну очень большую ложку дегтя. Создание полноценных социальных роботов – дело исключительно сложное не только (и не столько) с технической точки зрения. Намного труднее хотя бы оценить или представить возможные его последствия. Так что тем более не скоро следует ждать появления машин-друзей... Зато в это время можно заработать целый миллион долларов! Надо всего лишь спроектировать и собрать андроида для гладиаторских боев. Андроида (именно человекоподобного робота), способного в бою победить другую (нечеловекоподобную) машину. В контексте условий конкурса слово «победить» означает «нанести повреждения, приводящие к неспособности функционировать». Задача эта непростая, но, без всякого сомнения, она намного проще задачи построения социального робота. И кроме того, за ее решение предлагают очень неплохие деньги... так что решена она, скорее всего, будет. Радоваться ли этому? Трудно сказать – Азимова перестают издавать и читать, а фраза о повреждениях, приводящих к неспособности функционировать, очень напоминает судебно-медицинское заключение «травмы, несовместимые с жизнью». Это к тому, что действительно быстрого, относительно простого и недорогого андроида-гладиатора в принципе (и практически) можно перепрограммировать на решение задачи нанесения повреждений вовсе не машинам. А еще этого «гладиатора» можно научить подзаряжать батареи с использованием продуктов распада органических веществ – это уже пройденный этап для примитивных роботов. И в конце концов, научить роботов производить роботов – задача, вероятнее всего, тоже решаемая в обозримом будущем. Где-то это уже было... да-да, в том самом спорно хорошем, но бесспорно предупреждающем фильме «Screamers». Вот только кто научит нас так же метко и быстро стрелять, и куда мы сможем улететь даже в случае неизбежно голливудского happy-end? ■

Январь

Кажется, все наконец смирились с тем фактом, что XXI столетие и Третье тысячелетие начинаются именно 1 января 2001 г., а не 1 января 2000. Что ж, мы рады поздравить наших читателей с наступлением нового века, но предлагаем вспомнить события прошедших столетий. Ведь, как известно, понимая прошлое, мы можем предсказывать будущее.

1 ЯНВАРЯ 2001

Первый день XXI столетия и Третьего тысячелетия. Год 4699 по китайскому календарю, 5761 – по иудейскому, 1421 – по мусульманскому.

aa.usno.navy.mil/AA/faq/docs/millennium.html
www.timechange.com/dls/m3.html
www.sciam.com/askexpert/math/math10/math10.html
www.astronomy.net/articles/1999/09/2001Millennium/

2 ЯНВАРЯ 1920

День рождения американского писателя-фантаста и популяризатора науки Айзека Азимова (1920–1992). Создатель трех законов робототехники родился в еврейской семье в белорусском селе Петровичи. В 1923 г. вместе с родителями эмигрировал в США. Творческое наследие писателя составляет около 700 произведений, сам же Азимов лучшим своим романом считал «Сами Боги».

www.asimov.com



7 ЯНВАРЯ 1904

В этот день компания Маркони установила международный радиосигнал призыва о помощи – CQD. Спустя два года он был заменен на SOS. Кстати, сигнал SOS не расшифровывается как «спасите наши души», впрочем, как и голосовой сигнал бедствия «Mayday», происходящий от французского выражения m'aider – «помоги мне», не переводится как «майский день».

www.alpcom.it/hamradio/

8 ЯНВАРЯ 1656

В голландском городе Хаарлеме вышел первый номер газеты, которая издается до сих пор. Это самое старое из существующих сегодня периодических изданий. А наиболее древним прообразом газеты, естественно сейчас не выходящей, считается *«Acta diurna»* («Ежедневные акты») – сборник объявлений о политических и социальных событиях, «издававшийся» в Древнем Риме.

www.haarlem-digitaal.nl

9 ЯНВАРЯ 1799

В Англии впервые в мире введен подоходный налог с населения. Естественно, он был встречен гражданами без энтузиазма, как временная мера в сложной военной обстановке. Повторно налог был введен в 1842 г. для финансирования расходов на гражданские нужны в период тарифной реформы. В 1914 г. персональный подоходный налог существовал уже во многих странах.

www.sta.gov.ua

14 ЯНВАРЯ 1984

Умер американский ресторатор, создатель сети ресторанов быстрого обслуживания McDonald's – Рэй (Рэймонд Альберт) Крок (1902–1984). Первый ресторан он открыл в апреле 1955 г., затем еще два. В том году доход фирмы достиг 235 тыс. долл. В 1984 г. насчитывалось уже 7500 ресторанов McDonald's. В 1985 г. компания вошла в тридцатку, формирующую индекс Доу-Джонса.

www.mcdonalds.com

15 ЯНВАРЯ 1943

Завершено строительство Пентагона – штаб-квартиры Министерства обороны США, одного из крупнейших офисных зданий в мире, продолжавшееся 16 месяцев и стоившее 83 млн. долл. На площади почти 4 млн. кв. футов размещаются 23 тыс. работников. Ежедневно из здания делаются 200 тыс. телефонных звонков, а объем месячной почты составляет 1 млн. 200 тыс. писем.

www.defenselink.mil/pubs/pentagon/

16 ЯНВАРЯ 1956

Родился Дэвид Копперфилд (Коткин) – самый выдающийся иллюзионист современности. Первые фокусы на сцене маленький Дэвид начал показывать в возрасте 12 лет в 1968 г., в 1970 г. был принят в Американскую организацию магов, а в 1972 г. получил звание профессора магии Нью-Йоркского университета. В 2000 г. Дэвид Копперфилд назван магом столетия (FISM).

www.dcopperfield.com

17 ЯНВАРЯ 1942

Родился Кассиус Клей (Мохаммед Али) – величайший американский боксер. «Порхать, как бабочка, и жалить, как оса» – таково было его спортивное кредо. В 1964 г. стал чемпионом мира среди профессионалов. Имя Мохаммед Али боксер взял, приняв мусульманство.

www.nationalgeographic.com/faces/ali/bio.html
www.princeofheaven.com/main.html
www.webgalleria.com

22 ЯНВАРЯ 1905

9 января (по старому стилю) расстрелом мирной демонстрации, в которой участвовало свыше 140 тыс. человек, началась первая русская революция. Всего в этот день погибло более тысячи демонстрантов и около двух тысяч было ранено. Результатом расстрела стала всероссийская политическая стачка – в ней принимало участие около 440 тыс. рабочих по всей стране.

www.kprf.ru



23 ЯНВАРЯ 1898

Родился Сергей Михайлович Эйзенштейн (1898–1948) – русский кинорежиссер. Фильмы Эйзенштейна «Стачка», «Броненосец "Потемкин"», «Александр Невский», «Иван Грозный» по праву считаются шедеврами мирового киноискусства.

www.russianculture.ru/formb.asp?ID=86&full
www.screen.ru/moscow/eizen.htm
bdg.press.net.by/1998/98_01_22.435/film.htm

27 ЯНВАРЯ 1924

Похороны В. И. Ленина на Красной площади, среди Братских могил павших героев Октября в специально сооруженном Мавзолее. Академик А. В. Щусев получил задание соорудить усыпальницу за три дня до похорон. Работы велись днем и ночью. К 1 мая Мавзолей был перестроен, простой склеп превратился в монумент-трибуну, а в 1930 г. был воздвигнут современный гранитный Мавзолей.

www.stel.ru/museum

28 ЯНВАРЯ 1986

Спустя 73 секунды после взлета на высоте 14020 м взорвался американский космический челнок «Челленджер». Эта катастрофа – самая крупная за всю историю пилотируемой космонавтики.

science.ksc.nasa.gov/shuttle/missions/51-l/mission-51-l.html
www.fas.org/spp/51L.html

MCNAIR ONIZUKA RESNIK SMITH JARVIS MCAULIFFE SCOBEE

29 ЯНВАРЯ 1886

Именно в этот день Карл Фридрих Бенц (1844–1929) запатентовал построенный им еще в начале 1885 г. первый пригодный для практичного использования автомобиль – трехколесную машину под названием Motorwagen, так что именно эту дату следует считать днем рождения автомобиля. Первое четырехколесное авто появилось только в 1893 г., серийное же производство началось в 1899 г.

www.mercedes-benz.com



3 ЯНВАРЯ 1923
Умер Ярослав Гашек (1883–1923), автор знаменитых «Похождений бравого солдата Швейка», жемчужины мировой литературы и одной из лучших книг XX столетия. Интересно, что первый рассказ о Швейке был опубликован автором еще в 1912 г. в сборнике «Бравый солдат Швейк и другие удивительные истории».
www.lib.ru/GASHEK/
www.muselik.com/czech/frame.html

4 ЯНВАРЯ 1936
В американском журнале «Billboard» был впервые опубликован список самых раскупаемых грампластинок. Первым хит-парад возглавил джазовый скрипач Джо Венути с композицией «Stop! Look! Listen!». На момент написания статьи в TOP 200 лидировали Backstreet Boys с «Black & Blue», зато на втором месте оказались... The Beatles с альбомом «1».
www.billboard.com

5 ЯНВАРЯ 1933
В Сан-Франциско началось строительство одного из самых известных в мире мостов над проливом Золотые Ворота. Завершено оно было в 1937 г. Мост длиной 3100 м с шестью рядами движения и двумя пешеходными дорожками подвешен на двух основных канатах толщиной 93 см, закрепленных на стальных опорах высотой 227 м.
www.goldengate.org
www.sfmuseum.org/assoc/bridge00.html

6 ЯНВАРЯ 1975
На американском телеканале NBC впервые появилось игровое шоу Wheel of Fortune, больше известное у нас в стране как «Поле Чудес», – фаворит зрительских симпатий прошлых лет. Первым ведущим, еще советского шоу, был Владислав Листьев. В этом году появилась и новая версия классической игры – Wheel of Fortune 2000, на этот раз для детей.
www.wheeloffortune.com

10 ЯНВАРЯ 1920
Основана Лига Наций. СССР принят в Лигу в 1934 г., а в 1939 г. исключен из нее. На протяжении Второй мировой войны Лига не проявляла какой-либо активности, а в 1946 г. на ее основе образована ООН.
history.acusd.edu/gen/text/versaillestreaty/vercontents.html

11 ЯНВАРЯ 1960
В СССР создан Центр подготовки космонавтов. В первый отряд космонавтов в числе прочих поступил и старший лейтенант Юрий Гагарин. Повторно Центр учрежден 15 мая 1995 г. Сейчас его полное название звучит как Российский Государственный научно-исследовательский испытательный центр подготовки космонавтов имени Юрия Гагарина, сокращенно РГНИИЦПК.
kum.gctc.rssi.ru

12 ЯНВАРЯ 1876
В Сан-Франциско (Калифорния) родился Джон Гриффит Чани (Джек Лондон, 1876–1916), чьи книги вошли в сокровищницу мировой литературы.
sunsite.berkeley.edu/London/
www.jack-london.org



13 ЯНВАРЯ 1917
В Париже французская контрразведка арестовала голландскую танцовщицу Мату Хари (Маргарита Гертруда Зелле, 1876–1917), ставшую своеобразным символом женщины-шпионки. Работая одновременно на разведки Германии и Франции, она долгое время водила за нос обе организации. Расстреляна по приговору военного суда.
famousfemales.tripod.com

18 ЯНВАРЯ 1936
Умер Джозеф Редьярд Киплинг (1865–1936), английский писатель, нобелевский лауреат 1907 г., «певец Британского милитаризма». У нас в стране Киплинг в первую очередь ассоциируется с «Книгой джунглей», в то время как на Западе он известен как замечательный поэт и военный писатель.
www.kipling.org.uk
www.poetryloverspage.com/poets/kipling/kipling_ind.html

19 ЯНВАРЯ 1943
Родилась Дженис Джоплин (1943–1970) – культовая певица конца 60-х. «Она была первой леди рока, но вряд ли этот факт станет козырем в руках феминисток, как некогда первый полет женщины-космонавта или пост президента. Ее голос скребет барабанные перепонки, но эти ссадины остаются там навсегда».
www.sonymusic.com/artists/JanisJoplin/
www.geocities.com/Hollywood/5312/

20 ЯНВАРЯ 1937
Франклин Делано Рузвельт во второй раз принес клятву в качестве президента США. Церемония инаугурации впервые происходила 20 января вместо 4 марта в связи с принятой 20-й поправкой к Конституции. С тех пор все инаугурации происходят именно в этот день. 20 января 2001 г. клятву произнесет 43-й президент США Джордж Буш мл.
www.nara.gov/nara/digital/quiz/quiz.html

21 ЯНВАРЯ 1976
Первый полет совершил сверхзвуковой пассажирский лайнер «Конкорд» (Concorde), созданный совместно английскими и французскими авиаконструкторами, по маршруту Париж – Рио-де-Жанейро. Всего же было построено 20 самолетов, из которых 12 в настоящее время находятся в строю.
www.concordesst.com
www.british-airways.com/flights/factfile/airfleet/docs/conc.shtml

24 ЯНВАРЯ 1986
Умер Лафайет Рон Хаббард (1911–1986) – посредственный писатель-фантаст, основатель «Церкви Сайентологии», одной из самых скандальных религиозных организаций XX столетия. Создав в 1948 г. «науку» дианетику, Хаббард, руководствуясь принципом «хочешь заработать кучу денег – создай новую религию», придумал в 1954 г. на ее основе сайентологию.
www.scientologyhandbook.org
www.freedom.org.uk/index.htm

25 ЯНВАРЯ 1938
Родился Владимир Семенович Высоцкий (1938–1980) – бард, поэт, писатель, актер.
Я не люблю фатального исхода,
От жизни никогда не устаю.
Я не люблю любое время года,
Когда веселых песен не пою.
www.visotsky.cea.ru
wysotsky.i-connect.ru

26 ЯНВАРЯ 1788



В Новый Южный Уэльс (Австралия) прибыла первая группа английских переселенцев. 750 ссыльных и более 300 военных и чиновников основали город Сидней. К 1830 г. на континенте насчитывалось 63 тыс. сосланных и 14 тыс. свободных переселенцев.
www.dofa.gov.au/infoaccess/





30 ЯНВАРЯ 1951
Умер профессор Фердинанд Порш (1875–1951) – основатель знаменитой автомобильной компании. Выдающийся механик создал дизайн легендарных Mercedes Benz SS и SSK (1928), первых автомобилей Volkswagen, знаменитых «Жуков» (1936), военных машин и танков «Тигр». Первый прототип марки Porsche «356» появился в 1948 г.
www.porsche.com



31 ЯНВАРЯ 1977
В Париже французский президент Валери Жискар д'Эстен открыл Национальный центр искусств и культуры им. Жоржа Помпиду – один из самых больших музеев мира. Авторами этого удивительного произведения современной архитектуры являются итальянец Рензо Пиано и англичанин Ричард Роджерс.
www.centrepompidou.fr/Pompidou/Home.nsf/docs/fhome
www.greatbuildings.com

Февраль

***

Февраль. Достать чернил и плакать!
Писать о феврале навзрыд,
Пока грохочущая слякоть
Весною черною горит.

Достать пролетку. За шесть гривен,
Чрез благовест, чрез клик колес,
Перенестись туда, где ливень
Еще шумней чернил и слез.

Где, как обугленные груши,
С деревьев тысячи грачей
Сорвутся в лужи и обрушат
Сухую грусть на дно очей.

Под ней проталины чернеют,
И ветер криками изрыт,
И чем случайней, тем вернее
Слагаются стихи навзрыд.
Борис Пастернак, 1912

1 ФЕВРАЛЯ 1931



Родился Борис Николаевич Ельцин – первый президент Российской Федерации. Можно по-разному относиться к этой политической фигуре, но ту роль, которую Б. Н. Ельцин сыграл во время путча ГКЧП в 1991 г., переоценить трудно.

www.cs.indiana.edu/hyplan/dmiguse/Russian/bybio.html

2 ФЕВРАЛЯ 1882

Родился ирландский писатель Джеймс Аугустин Алоиз Джойс (1882–1941). Написав всего два романа и небольшое количество рассказов, Джеймс Джойс, тем не менее, считается одним из величайших литературных экспериментаторов. Он «создал» в романе «Улисс» (1922) практически все художественные приемы, используемые в литературе XX столетия.

www.jamesjoyce.ie

3 ФЕВРАЛЯ 1959

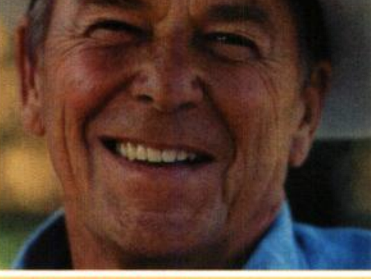
В авиакатастрофе погибли американский певец и гитарист, один из пионеров рок-музыки Чарлз Хардин Холли (Бадди Холли, 1936–1959), автор таких хитов, как That'll Be The Day и Peggy Sue, а также подававшие большие надежды Ричи Валенс и Биг Боппер.

www.buddyhollycenter.org
www.buddyhollystory.co.uk
www.rockhall.com/hof/inductee.asp?id=119

6 ФЕВРАЛЯ 1911

День рождения американского актера и 40-го президента Роналда Вилсона Рейгана. За свою актерскую карьеру, длившуюся 27 лет (1937–1954), он снялся более чем в 50 картинах. За время президентства Рейган зарекомендовал себя как ярый антикоммунист и талантливый организатор. Именно в его правление Америка смогла выйти из экономической депрессии.

reagan.webteamone.com
www.ronaldreagan.com



7 ФЕВРАЛЯ 1960

Умер Игорь Васильевич Курчатов (1903–1960) – создатель первого в СССР синхрофазотрона (1944), атомного реактора (1946), советской атомной бомбы (1949) и первой в мире водородной бомбы (1953). Интересно, что если в работах над синхрофазотроном, реактором и атомной бомбой Курчатов следовал по стопам американцев, то водородное оружие в СССР появилось на 6 месяцев раньше, чем в США.

www.kiae.ru/index.html

8 ФЕВРАЛЯ 1904

Неожиданной атакой десяти японских эсминцев на русскую эскадру, стоящую на внешнем рейде Порт-Артура, началась Русско-Японская война (1904–1905). В результате атаки русский флот потерял два броненосца и крейсер. Формально война будет объявлена только 10 февраля.

www.navy.ru/main.htm
www.skalman.nu/russo-japanese/
www.ukans.edu/~kansite/ww_one/naval/rjwargun.htm

12 ФЕВРАЛЯ 1955

Вышло Постановление Совета Министров СССР о создании полигона по испытаниям межконтинентальных баллистических ракет и запуску искусственных спутников Земли в районе разъезда Тюра-Там (Казахстан). Только в 1961 г. этот полигон получит название «космодром Байконур». Официальным же днем рождения космодрома считается 2 июня.

space.hobby.ru/baykonur/index.html
www.aanet.ru/v_polet/1128/f4.htm

13 ФЕВРАЛЯ 1864

Московский зоосад, организованный Русским Императорским Обществом акклиматизации животных и растений открыт для публичных посещений. В 1864–1865 гг. в зоосаде была собрана внушительная по тем временам коллекция: 134 экземпляра домашних и 160 диких животных.

www.zoo.ru/zoos.asp
www.fintek.ru/zoo/
www.zoo.ru/moscow/

16 ФЕВРАЛЯ 1937

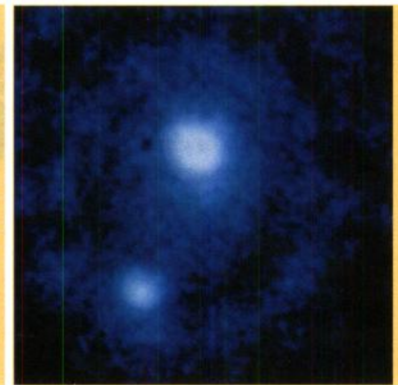
Химик-исследователь фирмы DuPont Уоллес Хьюм Карозерс (1896–1937) запатентовал нейлон и процесс производства этого синтетического волокна. Всего через два месяца выдающийся химик покончит жизнь самоубийством. Мировое признание к нейлону пришло 15 мая 1940 г., когда за первый день продаж было куплено 5 млн. пар нейлоновых женских чулок.

www.dupont.com

17 ФЕВРАЛЯ 1947

Радиостанция «Голос Америки» начала вещание на Советский Союз. Практически до распада СССР эта радиостанция наряду с «Радио Свободная Европа» и «Радио Свобода» была единственным источником правдивых сведений о стране для ее жителей. «Голос Америки» беспощадно глушили, а за прослушивание передач можно было спокойно «схлопотать» весьма немалый срок.

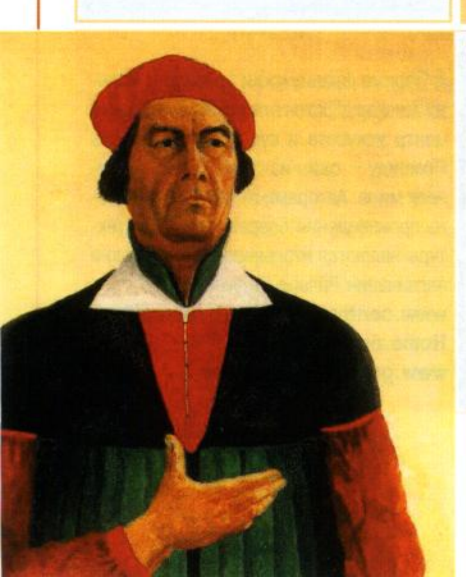
www.voa.gov/russian/



18 ФЕВРАЛЯ 1930

Молодой астроном-любитель Клод Томбо (1906–1997) после года напряженных поисков обнаружил в созвездии Близнецов девятую, самую дальнюю планету Солнечной системы – Плутон. Существование планеты по незначительным отклонениям орбит комет было предсказано ранее.

nssdc.gsfc.nasa.gov/planetary/planets/plutopage.html
seds.lpl.arizona.edu/nineplanets/nineplanets/pluto.html



23 ФЕВРАЛЯ 1878

Родился Казимир Северинович Малевич (1878–1935) – художник, создатель стиля супрематизм. Ранние работы Малевича были выполнены в стиле импрессионизма, но после знакомства с творчеством Пикассо в 1912 г. художник увлекся кубизмом и в 1913 г. на его основе создал супрематизм.

www.lexa.ru:8101/lexa/black/
w3.vitebsk.by/malevich/gallery_s.html
kovirok.virtualave.net/malevich.htm

24 ФЕВРАЛЯ 1955

День рождения Стивена Пауля Джонса – основателя и президента компании Apple, создателя Macintosh, NEXT и iMac, президента компании Pixar, человека, который любит удивлять мир.

www.apple.com
www.salon.com/bc/1999/01/cov_05bc.html
www.time.com/time/magazine/article/0,9171,32207,00.html

25 ФЕВРАЛЯ 1836

Сэмюэл Кольт (1814–1862) запатентовал шестизарядный револьвер 45 калибра. Знаменитый лозунг времен Гражданской войны в Америке так оценивал это изобретение: «Эйб Линкольн сделал всех людей свободными, но Сэм Кольт сделал их действительно равными». С 1836 по 1862 гг. на фабриках Кольта было выпущено 400 тыс. револьверов.

www.colt.com



4 ФЕВРАЛЯ 1945

Началась Ялтинская конференция (4–11 февраля 1945) – последняя встреча руководителей трех держав-союзников – Иосифа Сталина, Уинстона Черчилля и Франклина Рузвельта – в Большом Ливадийском дворце. Конференция считается первым конфликтом новой войны – «холодной».

www.pjhealy.com/coldwar/yalta.html
history.acusd.edu/gen/20th/coldwar0.html

5 ФЕВРАЛЯ 1943

Родился Нолан Бушнелл – американский предприниматель, основатель компании Atari (1972) и, бесспорно, «отец» электронных развлечений, создавший самую первую видеоигру Pong.

www.thetech.org/revolutionaries/bushnell/
www.gooddealgames.com/interviews/int_bushnell.html
aliceww.com/NolanBushnell.htm

9 ФЕВРАЛЯ 1950

Американский сенатор Джозеф Маккарти (1908–1957) объявил, что у него имеется список 205 коммунистов, работающих в Государственном департаменте США. Началась печально знаменитая «охота на ведьм».

webcorp.com/mccarthy/

10 ФЕВРАЛЯ 1881

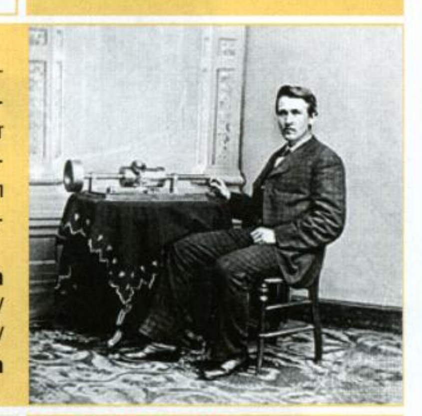
Родился Борис Леонидович Пастернак (1890–1960) – поэт, лауреат Нобелевской премии по литературе 1958 г. за роман «Доктор Живаго». От премии поэт под давлением советского правительства вынужден был отказаться. Роман, принесший Пастернаку мировое признание, переведен на 18 языков. Первая книга стихотворений поэта вышла еще в 1913 г.

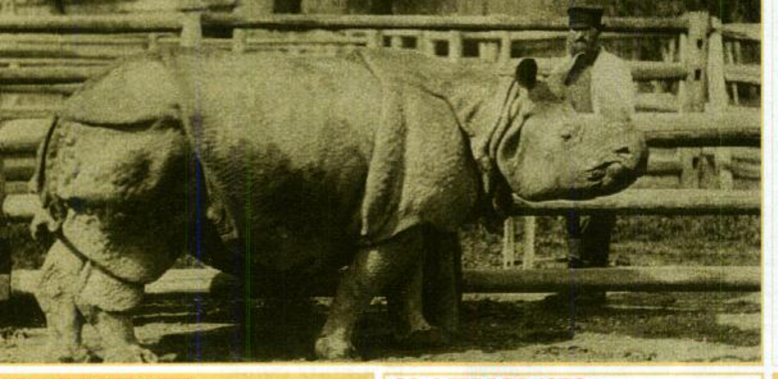
litera.ru/stixiya/authors/pasternak.html

11 ФЕВРАЛЯ 1847

Родился Томас Алва Эдисон (1847–1931) – величайший изобретатель в истории человечества. Ему принадлежит и мировой рекорд по количеству патентов – 1093. Кроме того, Эдисон создал первую в мире промышленную исследовательскую лабораторию.

www.edisonian.com
www.nps.gov/edis/
homestead.juno.com/pdeisch/files/edison.htm





14 ФЕВРАЛЯ 269

День смерти Святого Валентина. На самом деле существовали два реальных человека с этим именем: римский врач и священник, казненный императором Клавдием, и епископ г. Терни, также похороненный в Риме. Традиция отмечать День Святого Валентина как праздник влюбленных восходит к XIV столетию. Сейчас, собственно, о его церковной составляющей никто и не вспоминает.

www.valentine.com

15 ФЕВРАЛЯ 1995

В г. Рэли агенты ФБР арестовали Кевина Митника – самого известного хакера в истории. В 1988 г. Кевин уже был осужден на один год за проникновение в компьютерные сети. Второй приговор оказался более суровым – пять лет тюрьмы. Сейчас Кевин на свободе, но ему запрещено пользоваться компьютерами и всем, что с ними связано. Запрет снимут только 20 января 2003 г.

www.kevinmitnick.com
www.takedown.com

19 ФЕВРАЛЯ 1473

Родился Николай Коперник (1473–1543) – польский астроном, автор гелиоцентрической теории строения Солнечной системы.

www.frombork.art.pl
www2.lucidcafe.com/lucidcafe/library/96feb/copernicus.html
csep10.phys.utk.edu/astr161/lect/retrograde/copernican.html
es.rice.edu/ES/humsoc/Galileo/Things/copernican_system.html

20 ФЕВРАЛЯ 1872

Открылся Метрополитен-музей – крупнейшее художественное собрание в Нью-Йорке и одно из самых первых учреждений подобного рода в мире. В здание, построенное в готическом стиле и расположенное в Central park, музей переехал в 1880 г. С тех пор Метрополитен-музей был несколько раз реконструирован. Последняя перестройка закончилась в 1991 г.

www.metmuseum.org

21 ФЕВРАЛЯ 1916

Началось Верденское сражение (21 февраля – 19 декабря 1916) – одна из самых кровопролитных и продолжительных битв Первой мировой войны. Число погибших под Верденом с обеих сторон (Франция и Германия) составило около 770 тыс. человек.

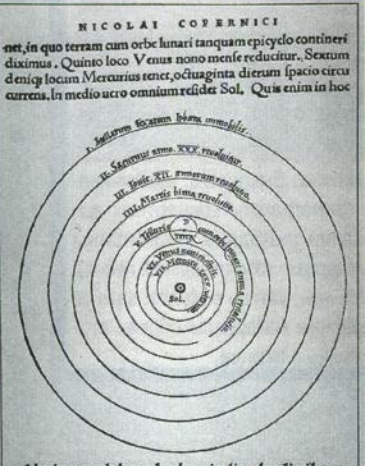
war1418.com/battleverdun/
www.geocities.com/sander84/
campus.northpark.edu/history/WebChron/World/Verdun.html

22 ФЕВРАЛЯ 1732



Родился Джордж Вашингтон (1732–1799) – главнокомандующий американской колониальной армией в период революции (1775–1783) и первый президент (1789–1797).

lcweb2.loc.gov/ammem/gwhtml/gwhome.html
www.mountvernon.org



NICOLAI COPERNICI

net, in quo terram cum orbe lunari tanquam epicyclo contineri diximus. Quinto loco Venus nono menſe reducitur. Sextum denique locum Mercurius tenet, octuaginta dierum ſpacio circu currens. In medio uero omnium reſidet Sol. Quis enim in hoc

pulcherimo templo lampadem hanc in alio uel meliori loco po neret, quàm unde totum ſimul poſsit illuminare? Siquidem non inepte quidam lucernam mundi, alij mentem, alij rectorem uocant. Trimegiſtus uiſibilem Deum, Sophoclis Electra intuentē omnia. Ita profecto tanquam in ſolio regali Sol reſidens circum

26 ФЕВРАЛЯ 1829

Родился Леви Страус (1829–1902) – создатель компании Levi Strauss & Ko, «изобретатель» джинсов. В 1853 г., с началом «золотой лихорадки», Страус приехал в Калифорнию, где занялся оптовой торговлей товарами повседневного спроса. В один прекрасный день он решил укреплять карманы рабочих штанов заклепками. Соответствующий патент был получен 20 мая 1873 г.

www.levistrauss.com

27 ФЕВРАЛЯ 1964

Итальянское правительство объявило о начале приема предложений по спасению знаменитой Пизанской башни.

www.pbs.org/wgbh/nova/pisa/



28 ФЕВРАЛЯ 1922

После 40 лет оккупации Великобритания формально признала независимость Египетского королевства. Зона Суэцкого канала осталась подконтрольной англичанам, кроме того, они создали на территории страны несколько военных баз. Султан Фуад I принял титул короля Египта.

www.sis.gov.eg
www.idsc.gov.eg
pharaohs.land.tripod.com
neferchichi.com

При подготовке календаря использовались: Microsoft Encarta Reference Suite 2000 (DVD-версия), «Большая Энциклопедия Кирилла и Мефодия 2000» (DVD-версия), online-архив журнала «Live», online-версия энциклопедии «Britannica» и другие источники.

Чуть помедленнее, кони, чуть помедленнее...

Александр Птица

Я не люблю манежи и арены. Эти слова прославленного барда ну никак не вяжутся с той попсовой вакханалией, которая охватывает подмостки концертных залов два раза в год – в конце июля и в конце января. Все кому не лень стремятся положить еще один кирпичик в «крепко сбитый литой монумент» Высоцкого, о чем с такой горечью пел он в одном из своих шедевров.

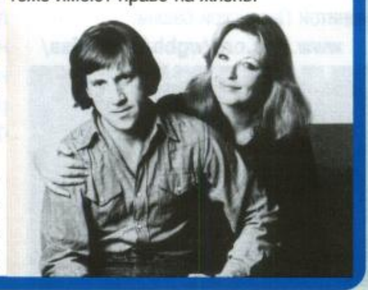
Мы пойдем другим путем – отметим очередной день рождения поэта, совершив путешествие по «памятным местам» Высоцкого во Всемирной Сети. Слово для выступлений предоставим людям, близким ему по духу, таким же, как и он, поэтам с гитарой.

Теперь от популярности
дурацкой
Ушел он за иные рубежи.
Тревожным сном он спит
в могиле братской,
Где русская поэзия лежит.
Своей былинной
не растратив силы,
Умолк поэт,
набравши в рот воды,
И голос
потерявшая Россия
Не замечает
собственной беды.
А на дворе –
осенние капели
И наших судеб
тлеющая нить.
Но сколько песен
все бы мы ни пели,
Его нам одного –
не заменить.

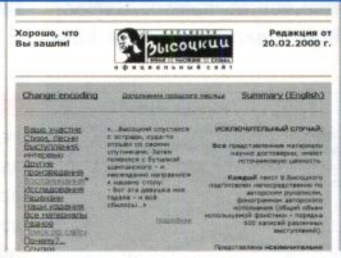
Александр Городницкий

ГОСУДАРСТВЕННЫЙ КУЛЬТУРНЫЙ ЦЕНТР-МУЗЕЙ В. С. ВЫСОЦКОГО

VISOTSKY.CEA.RU. В одном из московских двориков рядышком с родным для артиста театром расположился музей, известный также под названием «Дом Высоцкого на Таганке». Его «сетевое представительство» показалось мне несколько суховатым. Очень сильно не хватает душевности и того самого «нерва», без которого просто нельзя себе представить самого Высоцкого и его поэзию. Хотя кто знает, научные исследования без излишней экзальтации тоже имеют право на жизнь.



ВЫСОЦКИЙ. ВРЕМЯ. НАСЛЕДИЕ. СУДЬБА



WWW.AVISO.COM.UA/VYSOTSKY. Когда грянула перестройка и некоторые ранее запретные вещи вдруг стали дозволенными, киевский энтузиаст Всеволод Ковтун и его единомышленники начали издавать газету «Exclusive. Время. Наследие. Судьба», в которой публиковали редкие фотоснимки Высоцкого, воспоминания, стенограммы концертных выступлений (володины комментарии на концертах – это отдельная песня). Газета, увы, уже не выходит, зато ее интересные материалы обрели вторую жизнь в Internet.



Vladimir Vysotsky WWW (Where? When? Who?)

MY.KM.RU/VYSOTSKY/RUS/PAGE/INDEX.HTML. «Не выбрасывайте старые пленки и кассеты. На них могут быть уникальные записи В. Высоцкого (редкие варианты песен, недостающие комментарии)», – с такими словами обращаются к посетителям авторы этого сайта, поставившие себе задачу по крупицам собрать побольше материалов на самых разных носителях информации – от пожелтевших фотографий и газетных вырезок до рассказов тех, кому посчастливилось видеть поэта и артиста на сцене.

Высоцкий на «Маленькой России в Сан-Антонио»



RUSSIA.UTHSCSA.EDU/MUSIC/ARTISTS/VISOTSKY/. Еще одно сетевое «посвящение» поэту, созданное ностальгирующими эмигрантами. Строгий, точнее, скромный дизайн без изысков. Все четко и ясно. Особыми раритетами ресурс не блещет, но неплохая коллекция аудиофайлов в формате для RealPlayer присутствует. Есть даже видеофрагменты из телепередачи «Монолог», однако львиная доля материалов – это тексты песен с гитарными аккордами, причем во всех возможных кодировках.

Официальный сайт Фонда В. Высоцкого



WWW.VYSOTSKY.COM, KULICHKI.RAMBLER.RU/VV/. Не стоит пугаться слишком официального названия этого ресурса. Таким громким именем нынче наречен легендарный «куличкинский» сайт Маши Школьниковой. Если я вам скажу, что родился он в 1995 (!) году, вы мне, возможно, и не поверите – ведь тогда Internet на просторах СНГ находился в зачаточном состоянии. Но штука вся в том, что Маша волею судьбы с 1989 года живет далеко за пределами России, но в душе и сердце всегда хранит верность исторической родине, посвящая все свои Web-проекты русской и советской поэзии. Назову для примера изумительную «Стихию» (*litera.ru/stixiya*), где ежедневно (!) выкладываются жемчужины русского поэтического слова, или «Здравствуй, песня» (*kulichki.rambler.ru/ap/*) – коллекцию аудиозаписей известных бардов.

Из небольшого личного уголка в Сети, где Маша попыталась выразить свое персональное отношение к великому русскому поэту с гитарой, сайт превратился в огромное хранилище информации. На сегодняшний день он содержит более 2000 файлов, среди которых: 558 текстов песен и стихов, прозаические произведения, 560 аудио- и видеозаписей, аккорды к 118 песням, 373 фотографии, воспоминания и биографические материалы.

Уникальный контент сайта доступен не только русскоязычным посетителям. Существуют его английская, французская и голландская версии.

Народная библиотека Владимира Высоцкого



WWW.VYSOTSKY.HOBBY.RU/MAIN.HTML. Библиотекарем в ней служит Михаил Зуев – личность, довольно известная в русскоговорящей Сети. Неудивительно, что на сайте наблюдается весьма высокий креативный уровень, и, что очень радует, тексты комментариев Высоцкого густо усеяны ссылками на ресурсы, имеющие прямое отношение к темам, затронутым в монологах. И наконец, в фондах библиотеки насчитывается 640 произведений.

В БЛОКНОТ СЕТЕГОЛИКА

Рассылка «Высоцкий в Интернете»
subscribe.ru/catalog/music.vv

О Володе Высоцком
culture.mos.ru/VVsck/normal.htm

Dimon's Vysotsky Page
www.cs.mcgill.ca/~dimon/vysotsky/

Высоцкий у Мошкова
www.lib.ru/WYSOCKIJ/

Voice of Silent Nation
www.vladimir-vysotsky.de

Все о Владимире Высоцком
visotski.boom.ru

Фан-клуб на Yahoo
clubs.yahoo.com/clubs/vladimirvysotsky

Страничка Евгении Вайнштейн
www.interlog.com/~eugeniav/vysotsky.html

Казка про Кольку
www.geocities.com/Paris/Rue/1313/ukr000.htm

Web-кольцо сайтов о Высоцком
wysotsky.i-connect.ru



Удалой, пропитой
и прокуренный,
Потрясающий голос его...
Как гулял, щеголял,
бедокурил он!
Но печалился больше всего.

Так печалился,
вскрикивал, маялся,
Проклинал и прощенья просил,
Но ни разу он так не отчаялся,
Чтоб надеяться не было сил.

Обложили, флажков
понавешали,
Вьют веревочку
в плеть и в петлю.
Ах, кривые, нелегкие, лешие,
Все равно я куплет допою!

Мои кони то пляшут,
то хмурятся, –
Все не так! Все не то!
И поет, аж, бывало,
зажмурится,
Чтобы доверху,
Чтобы донельзя,
Чтобы до...

Юлий Ким

Файловые архивы в

Не за горами то время, когда лицензионное программное обеспечение будет распространяться в основном через Internet. Но уже сегодня мы можем оценить преимущества такого способа приобретения программ, пользуясь услугами крупнейших файловых архивов.

Максим Потапов

В этом обзоре мы пройдемся по настоящим «супермаркетам» программного обеспечения. Причем деньги нам не потребуются, так как в этих Web-«магазинах» предлагаются для свободной загрузки бесплатные приложения и пробные версии коммерческих продуктов. Здесь можно найти программы на любой вкус: операционные системы, офисные пакеты, драйверы, инструментарий разработчика, мультимедиа-проигрыватели, игры... Список можно продолжать очень долго. Что важно отметить, свободно распространяемые программы иногда оказываются даже более удобными и полезными, чем их дорогостоящие прототипы. Хорошим примером тому являются файловые менеджеры, о которых рассказано в этом номере.

Файловые архивы – это не только централизованные хранилища программ, но и специализированные поисковые машины и, кроме того, удобные новостные ресурсы. Рейтинги наиболее часто выгружаемых программ позволяют легко ориентироваться в новинках и оснащать свой компьютер самыми полезными программами и утилитами, которые нашли признание у десятков, а иногда и сотен тысяч пользователей. Кроме того, большинство подобных сайтов имеют службу рассылки извещений о выходе новых программных продуктов.

К сожалению, самые крупные файловые архивы находятся на западных сайтах, но ведь и большинство программ в мире имеют англоязычный интерфейс. Так что нашим пользователям ПК можно лишь посочувствовать и дать совет в стиле Маяковского: «Программистом можешь ты не быть, но знать английский ты обязан» – это позволит более свободно подходить к выбору программного обеспечения.

WWW.TUCOWS.COM

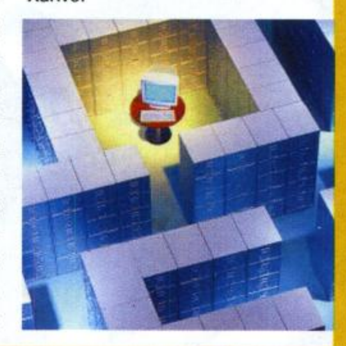


Несмотря на забавное название «Две коровы», этот сайт является весьма серьезным ресурсом для поиска и загрузки ПО. Здесь можно найти более 30 тыс. программ, предназначенных для всех категорий пользователей: от профессионалов (разделы Office, PDA, Java и др.) до детей, для которых имеется страничка Tukids. Кроме универсальности, к числу сильных сторон Tucows относится, скажем так, легкость подачи материала. Например, раздел новинок здесь называется What's Moo? (то есть What's New? на «коровьем» диалекте). В том же духе разработана система оценок для программных продуктов, самые лучшие из них получают 5 «коров». Обзоры программ весьма занятны и содержательны (для тех, кто знает английский), в этом плане примечателен раздел Kickoff, где представлены наиболее интересные «свежеиспеченные» продукты. Отличительной особенностью Tucows является также огромное количество «зеркал» главного сайта, благодаря чему посетитель может выбрать ближайший сервер, загрузка с которого будет происходить быстрее всего. Для некоторых разделов архива Tucows можно найти «точку доступа» и в Украине, что во многих случаях значительно ускорит выгрузку файлов. Искать программное обеспечение можно или с титульной страницы, или с помощью расширенных функций системы SuperSearch. Кроме того, для каждой категории ПО указываются «передовики» – программы, либо получившие наибольшее число голосов посетителей сайта, либо наиболее часто выгружаемые, либо одобренные обозревателями Tucows.

WWW.DOWNLOAD.COM



Пользовательский интерфейс этого сайта, выполненный в сугубо «утилитарном» стиле, обеспечивает доступ в огромное хранилище, содержащее более 20 тыс. программ для всевозможных операционных систем. На титульной странице сразу бросается в глаза строка This week's top searches, по которой можно легко сориентироваться в самом популярном, а значит, и самом полезном программном обеспечении, доступном для бесплатной загрузки. Разобраться в списке программ, относящихся к конкретной категории, помогают разноцветные значки: pick – «выбор пользователей», popular – «пользуется особым спросом», new – «новинка». Списки можно упорядочить по любому из критериев – по количеству обращений, результатам голосования, дате выпуска, типу лицензии. Весьма полезны краткие аннотации (на английском языке, естественно) и отзывы пользователей. Самым «выдающимся» образчикам ПО посвящены целые статьи. Для выгрузки файлов предлагаются альтернативные серверы с оценками их доступности и надежности, кроме того, имеется возможность сохранения файла на Internet-диск Xdrive.







CNET Shareware



WWW.SHAREWARE.COM. Отличный сайт для тех, кто точно знает, какая именно программа ему нужна. По сути, это специализированная поисковая машина, с помощью которой можно получить доступ к более чем 250 тыс. программным продуктам. Особенность этого ресурса состоит в том, что поиск осуществляется не по категориям, а по крупнейшим хранилищам бесплатного программного обеспечения. Удобный интерфейс бланка запроса не требует знания «синтаксиса и пунктуации» – в соответствующих окнах следует задать слова, которые должны (либо не должны) быть в названии файла или его описании. Кроме того, можно указать временные рамки и другие опции для искомой программы. Выбор наилучшего сервера для загрузки облегчает система оценок доступности и надежности ftp-сайтов.

Efront Fileforum

FILEFORUM.EFRONT.COM. Девиз этого Web-сайта – «Ищи, загружай, обсуждай». Выбрав ту или иную программу, можно принять решение о ее загрузке на основании отзывов тех людей, которые уже попробовали ее в деле. Что отличает этот файловый архив от других – это раздел Drivers, в котором можно без труда найти самые свежие версии драйверов для видеоплат и прочих устройств. Разделы организованы удобно, например в каталоге Gaming есть директории Demo, Emulators, Patches и др. Все программы имеют подробное описание и скриншоты, их загрузка осуществляется, как правило, с сайта разработчика, из дополнительных услуг имеется возможность сохранения файла на Xdrive. Примером интересного сервиса является извещение по электронной почте об обновлении той программы, которая была выгружена через fileforum.efront.com.

Free Soft Server

WWW.FREESOFT.RU. Этот русский Web-сайт – каталог бесплатного и условно-бесплатного программного обеспечения. По количеству представленных программ данный ресурс является одним из крупнейших в России, и, что самое важное, здесь можно найти множество продуктов «отечественного» производства. Подробная рубрикация облегчает поиск требуемой программы. Из интересных функций стоит отметить технологию быстрой загрузки Web-страниц, а также возможность получения программного обеспечения по электронной почте. Поиск дополнительных серверов, с которых можно выгрузить тот или иной файл, осуществляется с помощью системы www.filesearch.ru.



Software Blast!

WWW.SOFTWAREBLAST.COM. За скромным внешним видом этого Web-сайта скрывается обширная коллекция программного обеспечения, упорядоченного по многочисленным разделам. Здесь представлен практически весь спектр ПО – от бизнес-утилит, инструментария разработчиков и графических редакторов до кулинарных программ. На титульной странице расположен список самых популярных программных продуктов Top 10. Немаловажным достоинством этого архива является его информативность: все программы имеют скриншоты, краткое описание, системные требования и, как правило, отзывы посетителей сайта.



www.rocketdownload.com

Rocket Download – сайт, специализирующийся на бесплатном ПО и демонстрационных версиях программ. Особый акцент сделан на разного рода приятные мелочи, такие, как чат-клиенты, десктоп-утилиты, мультимедийные проигрыватели. Но здесь можно найти и более серьезное ПО, например для Web-дизайна. Сайт очень хорошо организован, для каждой категории утилит создан отдельный «канал». Отличаясь друг от друга по устройству, все каналы одинаково удобны тем, что действия пользователя направляются продуманными и познавательными «подсказками».

cws.internet.com

Здесь собраны Internet-приложения, работающие исключительно под Windows. Особый раздел посвящен программному обеспечению от Microsoft, в котором оперативно появляются все обновления и новые приложения от лидера софтверной индустрии. Представленные программы проходят жесткий отбор разработчиками сайта и имеют соответствующие оценки. Кроме того, даны подробные обзоры как конкретных продуктов, так и технологий в целом.

www.freeware.ru

Как явствует из названия этого Web-сайта, здесь можно найти лишь бесплатные или условно-бесплатные программы. На титульной странице представлены новые продукты, «лидеры» за последние 10 дней и список программ, для которых появились очередные версии. В двух больших разделах «Мой компьютер» и «Интернет» находится множество категорий ПО, причем можно отобрать только «русскоязычные» программы. Полезной функцией является также возможность ознакомиться с отзывами пользователей интересующей вас программы.

www.listsoft.ru

Этот каталог содержит около 3 тыс. программ (в том числе коммерческие продукты), из которых значительная часть имеет русскоязычный интерфейс. Архив отличается весьма подробной рубрикацией, так что по ссылкам на титульной странице можно сразу получить список ПО, относящегося к требуемой категории. Для большинства файлов есть информация о системных требованиях, рецензия обозревателя и, как правило, довольно содержательные отзывы людей, которые уже воспользовались этой программой.

«Мои актеры – GIF'ы и JPEG'и»

Искусство в Сети или «сетевое искусство»

Александр Птица

Слова, вынесенные в заголовок, принадлежат самой знаменитой российской сетевой художнице Оле Ляпиной, единственному человеку из СНГ, имеющему в своем активе номинацию Webby Award (эдакого Internet–«Оскара») в категории «Art». Ну да, раз существуют сетевые художники, значит, должно быть и сетевое искусство. А каковы его отличительные черты? Есть ли разница между «искусством в Сети» и «сетевым искусством»? Можно ли, к примеру, назвать электронные копии шедевров из Лувра, выставленные на его замечательном сайте, или сокровища Эрмитажа, представленные в соответствующем Web-хранилище, «сетевым искусством»?

Если вы любой поисковой машине «скормите» словосочетание «net art», то большая часть из полученных в результате ссылок приведет вас именно к собраниям сетевых дубликатов офлайновых работ классиков и современных мастеров. Net Art, «сетевое искусство» – это нечто совершенно иное.

Сетевое искусство как раз и сформировалось как оппозиция простому клонированию и переносу изображений реальных картин и скульптур в Сеть. Это искусство, рожденное Сетью, рожденное в Сети и существующее только в Сети, поскольку используются средства художественного выражения, возможные только в киберпространстве. Более того, в большинстве своем объектом исследования сетевых художников зачастую является сама сетевая реальность.

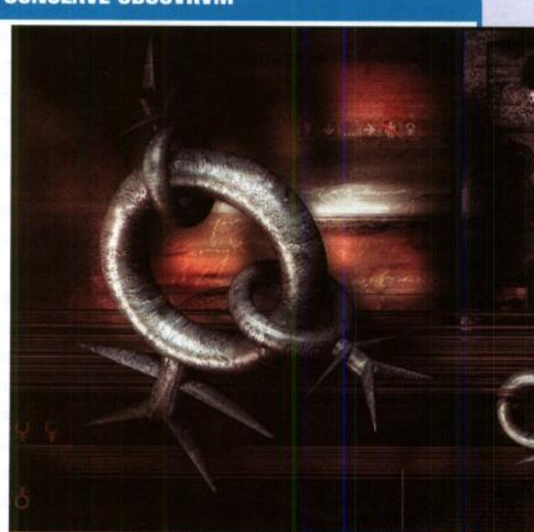
Подобно тому, как многие работы современных мастеров искусства в реальной жизни носят явно элитарный характер и не рассчитаны на массовое потребление, произведения большинства представителей нет-арта нельзя отнести к попсовой «жвачке для мозгов», поэтому сайты, где они выставляются, не могут сравниться по посещаемости с порноресурсами или сборниками анекдотов. Ну что ж, высокое искусство во все времена было уделом избранных.

Может быть, содержимое тех Web-сайтов, о которых я сегодня расскажу, кому-то из вас покажется странным и непонятным. Не забывайте, это только начало, но недалек тот день, когда мы станем свидетелями появления сетевых фильмов, спектаклей, выставок, не имеющих аналогов в off-line и вместе с тем доступных для восприятия «широким народным массам».

СИДОР ХАРЛАМПЬЕВИЧ СИНЕБРЮХОФФ

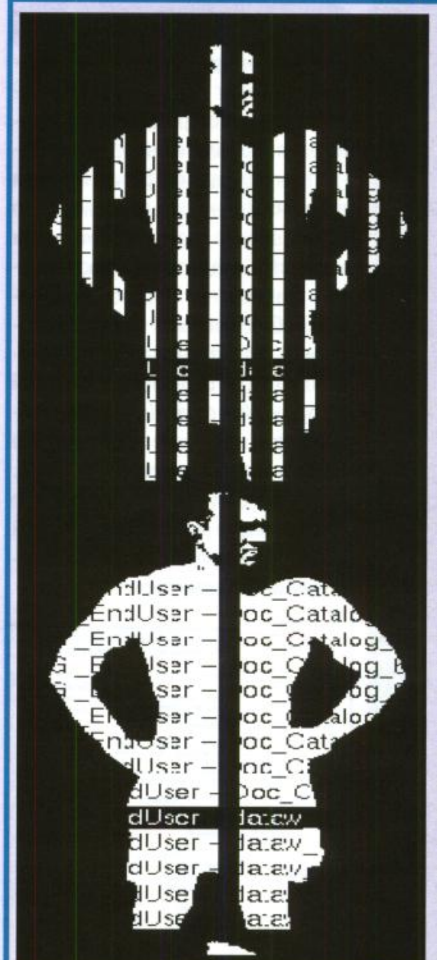
www.sidor.ru. С Сидором Харлампьичем я виртуально дружу с 1997 года. В те времена моя только что вылупившаяся «Сетевая Птичка» с восторгом обозрела его первые работы в полухулиганском сетевом альманахе для подростков «Арбат». Сидор и его виртуальная подруга Ель Зеленая просто фонтанируют свежими идеями, и заходя к ним на огонек, никогда не подозреваешь, на какой прикол напорешься. Временами ребят «зашкаливает», но чувства меры они никогда не теряют, а стильности в их проектах – ну просто сверх всяких ожиданий. А «подмигивающий Пушкин» с его виртуальным поцелуем – это просто маленький шедевр. Я безумно рад, что талант Сидора и Ели был по достоинству оценен на конкурсе «Golden URL 2000», где они получили «Гран-при».

CONCLAVE OBSCVRVM



cmart.design.ru. Вот что сказал об авторе Олеге Пащенко aka cmart его коллега, знаменитый российский коммерческий Web-дизайнер Артемий Лебедев: «Самый мрачный дизайнер Рунета. С одинаковой легкостью создает экзистенциальные полотна и коммерческую графику. Станет кумиром широкой публики раньше, чем кумиром андеграунда. Не умеет пользоваться мышью – все делает с помощью дигитайзера».

ТЕЛЕПОРТАЦИЯ



www.teleportacia.org. Всемирная Сеть для Оли Ляпиной стала «родным домом» довольно давно, еще в 1996 году. Тогда она входила в команду клуба экспериментального кино «Синефантом». Сделав для начала вполне традиционный сайт для клуба, Оля задумалась о чем-то более оригинальном. И родился ее первый сетевой арт-проект «My boyfriend come back from the war» («Мой парень вернулся с войны»).

Теперь «Парень» вместе с другими работами Оли и ее единомышленников «вывешен» в сетевой галерее «Телепортации». Их ключевая тема – сама Сеть. Такие Олины творения, как «Агата появляется» или «Анна Каренина едет в Рай», не могут существовать в другой среде, кроме сетевой, поскольку они связаны с другими серверами, а некоторые их составляющие приходят из разных концов Internet. Очень рекомендую попробовать «телепортироваться». Незабываемые переживания и ощущения гарантированы.

Современное искусство в Сети

WWW.GUELMAN.RU. Марат Гельман – один из самых знаменитых коллекционеров и держателей галерей России. Созданный им года два назад сервер просто потрясает своими масштабами. На нем размещено более трех десятков художественных проектов, имеющих отношение как к происходящим в реальном мире выставкам, так и к сетевой литературе и искусству. Да, появление чисто сетевой литературы можно считать уже свершившимся фактом, а в определенных кругах она имеет популярность не меньшую, чем печатная. Даже конкурсы проводятся ежегодные, а страсти вокруг них кипят нешуточные, не слабее, чем при номинации на какого-нибудь «Букера».

Домовая страница Мэри Шелли



WWW.FUGA.RU/SHELLEY. Мэри Шелли как вихрь ворвалась в рунетовское сообщество в 1997 году. В ту пору мало кто из обитателей русскоязычного Internet помышлял о коммерции и е-бизнесе. Разгорались дискуссии на тему «Задушит ли коммерция утопию», Web-обозреватели плодились и размножались ежедневно и еженедельно, постепенно превращаясь в Ежей (*www.ezhe.ru)*. И вот однажды как бы из ниоткуда возник текст, подписанный никому не известной Мэри Шелли, в котором его автор со знанием дела и очень остроумно «наезжал» на элиту российского сетевого журнализма. Так родилась замечательная сетевая писательница (обязательно прочтите ее роман «Паутина»!).

Зарубежное искусство-в-сети, русские отражения

WWW.ART-ONLINE.RU. Оказывается, даже в российской глубинке есть почитатели и пропагандисты сетевого искусства, чему свидетельством этот сайт, созданный пермской компанией «Рэйд-Интернет» с целью ознакомления русской аудитории с лучшими образцами зарубежного «искусства-в-сети». Конечно, взять просто так перетащить сетевой нет-проект на другой сервер – для этого большого ума не надо. Пермяки пошли по пути перевода интересных материалов (а иногда и целых сайтов) по сетевому искусству и публикации их у себя. Все делается совершенно честно, с разрешения авторов первоисточников.

«Легкая жизнь» Алексея Шульгина

WWW.EASYLIFE.ORG. Ох, и нелегко пришлось мне в гостях у Алексея. Для того чтобы познакомиться со всеми хранящимися у него сокровищами, не хватит и нескольких дней.

Из биографических данных: «Сетевой художник, музыкант, куратор, активист и преподаватель. Родился в г. Москве в 1963 г. С 1982-го начал заниматься творческой фотографией. С 1994 г. занялся Internet, снискав славу самого известного «нет-артиста» России. С 1998 г. постоянно гастролирует по всему миру с 386 DX, симулируя киберпанк-рок».

Кроме того, на *easylife.org* меня ждал колоссальный сюрприз. Оказывается, проект The Ultimate Remote Sex Solution™ (*www.fuf-me.com*), несомненный хит 1999 года – тоже «дело рук» Алексея! Где наша не пропадала!

В БЛОКНОТ СЕТЕГОЛИКА

13 Antiproject
www.13.ru

Галерея ASCII-арта
www.uic.nnov.ru/~lmk

Beyond Interface
www.archimuse.com/mw98/beyondinterface

Fingertips
fingertips.newdamage.com

Rema.ru
www.rema.ru

Seismograph
memento.ieor.berkeley.edu/seismo.html?

Журнал «Иначе»
sampo.karelia.ru/%7Emadr

Галерея цифрового искусства
artpp.narod.ru

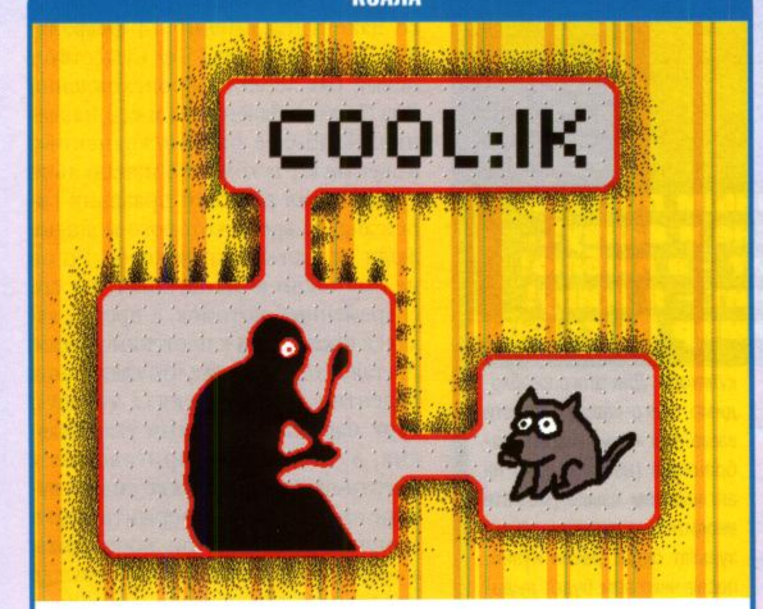
Электронная трансформация сознания
dmt.df.ru/art/index.html

Концептуальный проект «Scanner + +»
sero.org/scanner

Ельское
www.sidor.ru/elka

Каталог ресурсов нет-арта на List.ru
www.list.ru/catalog/406.html

КОАЛА



koala.mu.ru. Автор «Коалы» питерский художник Даня Васильев, несмотря на свою молодость, тоже лауреат. Он уже успел заработать первый приз фестиваля «Да-Да-Нет 99» в номинации «Современное искусство в Сети». Как и у многих его коллег, нет-артистов, то есть сетевых художников, у него все неожиданно, все необычно. Странички живут своей жизнью, иногда сменяя друг друга автоматически, иногда после щелчка мышью. Порой после «клика» я себя спрашивал, а почему собственно мне захотелось сделать переход по этой ссылке, а не по другой. Вся прелесть состоит в том, что для каждого посетителя «Коалы» время, проведенное на сайте, будет сопровождаться совершенно индивидуальными ощущениями и переживаниями. Просто здорово!

Найди свою половинку

Джуди Рэйвен

14 февраля во многих странах отмечается самый романтичный и нежный праздник – День Святого Валентина, называемый еще Днем Всех Влюбленных. В этот день принято поздравлять тех, кого любишь: посылать открытки с любовными признаниями («валентинки»), дарить цветы, всевозможные безделушки (и не только) и вообще приятно проводить время со своей «второй половинкой». Некоторые специально дожидаются этого праздника для выражения своих чувств, объявления о помолвке или заключения брака. В этот день отовсюду звучит фраза «Be my Valentine», которая, впрочем, в разных странах имеет разное значение: от простого приглашения провести вечер вместе до предложения пожениться. Многие забывают в этот день об условностях и предрассудках, признаются в любви посредством открыток-валентинок или лично, просто желают друг другу счастья в любви...

Хотя для нас праздник еще достаточно новый, год от года он приобретает все большую популярность: проводятся различные мероприятия, посвященные этому событию, продаются открытки, конфеты в виде сердечек и т. д. О растущем интересе также свидетельствует довольно большое количество соответствующих ресурсов в русскоязычной Сети, хотя, конечно, им еще очень далеко до англоязычных конкурентов.

Почему мы отмечаем День Святого Валентина именно 14 февраля? Чем хуже 13-е или 15-е? Существует целый ряд легенд о происхождении Дня Святого Валентина и его названия. Наиболее распространенные повествуют о том, что изначально существовал римский праздник Lupercalia, во время которого молодые люди искали себе партнеров, но он не был таким возвышенным, как его современный потомок, а просто являлся прелюдией к плотским утехам. Другая легенда гласит, что священник Валентин тайно обвенчал молодую пару, нарушив тем самым указ Клавдия, за что и был приговорен к смертной казни. Но даже сидя в камере он умудрился совершить чудо и вернуть зрение дочери тюремщика, а перед смертью отправил девушке послание с признанием в любви – первую валентинку. А еще считается, что именно 14 февраля у птиц начинается брачный сезон. Если вы хотите ознакомиться с этими и другими историями подробнее, советую посетить соответствующие странички на «Озоне» (*win.ozon.ru/detail.cfm/ent=11&id=11725*) или в онлайновой газете Новосибирского аэрокосмического лицея (*www.akl.ru/pl/n3/n3_1.htm*).

Я поля влюбленным постелю –
Пусть поют во сне и наяву!..
Я дышу, и значит – я люблю!
Я люблю, и значит – я живу!

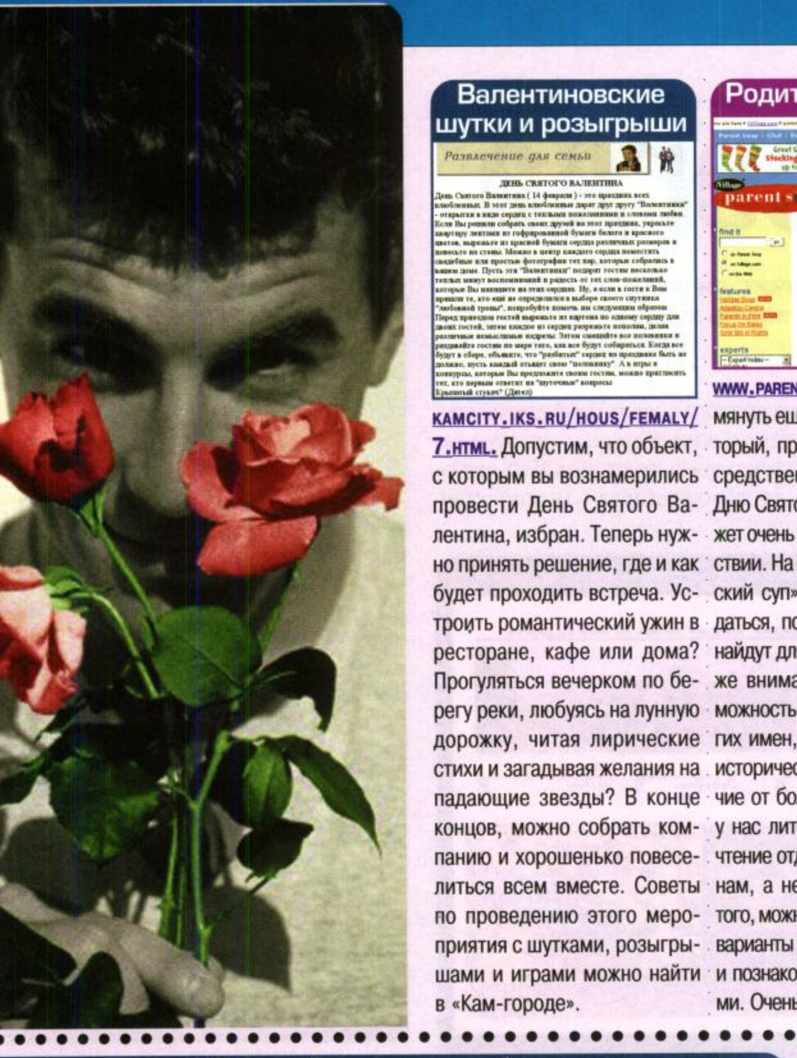
Владимир Высоцкий



www.susanin.com. Как же провести этот день, чтобы воспоминания остались если не на всю жизнь, то хотя бы на год? Во-первых, не в одиночку. Если у вас на текущий момент нет пары, обратитесь к «Сусанину». Конечно, есть риск заблудиться, но категория «Люди и общение» предназначена именно для того, чтобы облегчить ваш поиск. Или можно попытаться познакомиться с кем-то непосредственно 14 февраля лично, без помощи компьютера, ведь вокруг столько хороших свободных людей, которые тоже не хотят провести этот вечер один на один с телевизором... Вдруг как раз в День Всех Влюбленных в ваши сердца закрадется любовь? Говорят, если такое случается, то это на всю жизнь...



www.lovecalculator.com. Вне зависимости от того, знаете вы своего партнера 25 лет или 25 минут (а особенно в последнем случае), предлагаю подсчитать вероятность счастливых отношений с помощью специального любовного калькулятора. Для этого необходимо всего-навсего ввести ваше имя и имя вашего избранника (избранницы) на английском языке (можете вводить и на русском, но результат будет равен нулю), после чего вам будет выдана информация о том, какова вероятность (в процентах) удачных отношений и как эту вероятность повысить. Кстати, если вы не можете выбрать из нескольких кандидатов одного, тоже есть смысл воспользоваться программкой. У кого процент окажется выше, с тем и идти гулять.



Валентиновские шутки и розыгрыши

KAMCITY.IKS.RU/HOUS/FEMALY/7.HTML. Допустим, что объект, с которым вы вознамерились провести День Святого Валентина, избран. Теперь нужно принять решение, где и как будет проходить встреча. Устроить романтический ужин в ресторане, кафе или дома? Прогуляться вечерком по берегу реки, любуясь на лунную дорожку, читая лирические стихи и загадывая желания на падающие звезды? В конце концов, можно собрать компанию и хорошенько повеселиться всем вместе. Советы по проведению этого мероприятия с шутками, розыгрышами и играми можно найти в «Кам-городе».

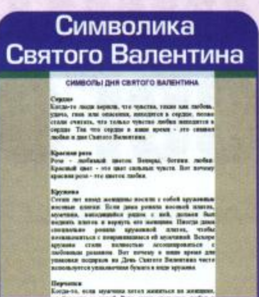
Родительский суп

WWW.PARENTSOUP.COM. Хочу упомянуть еще об одном сайте, который, правда, не имеет непосредственного отношения ко Дню Святого Валентина, но может очень пригодиться впоследствии. На страничке «Родительский суп», как нетрудно догадаться, полезную информацию найдут для себя родители. Мое же внимание привлекла возможность узнать значения многих имен, их происхождение и историческую родину. В отличие от большинства доступной у нас литературы, тут предпочтение отдается западным именам, а не славянским. Кроме того, можно выяснить различные варианты того или иного имени и познакомиться с родственными. Очень увлекательно.

Супервалентинки

UVK1858.NEWMAIL.RU/14.HTM. На этой страничке можно разжиться идеями не только о том, «как не скучно отметить ДСВ в условиях русской зимы и отсутствия традиций», но и ознакомиться с советами, как поздравлять, что дарить и что писать в своих посланиях. Согласитесь, довольно неприятно, когда в самый ответственный момент не находится слов для выражения чувств и на ум приходят одни банальности. Так вот, здесь даны примеры 9 «супервалентинок», но... во-первых, подходят они преимущественно девушкам, а во-вторых, посылать их рекомендую только людям с хорошим чувством юмора.

Символика Святого Валентина

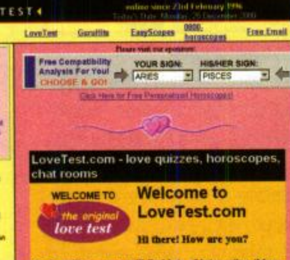


WWW.OK.NET.UA/NICK/VALEN.HTM. Как и у любого праздника, у Дня Святого Валентина есть свои символы и атрибуты (вроде елки на Новый год или мимозы на 8 марта). Причем к этим символам относятся не только сердце и купидон, которые первыми приходят на ум, но также красная роза, кружева, перчатки, голуби. А о том, какое отношение имеют все эти предметы к празднику, можно узнать на нашей отечественной украинской страничке. ■

Святой Валентин о себе

WWW.PICTUREFRAMES.CO.UK/PAGES/SAINT_VALENTINE.HTM. Тех, кто желает услышать историю, так сказать, от первоисточника, то есть самого Валентина, прошу заглянуть сюда, правда, здесь придется вспомнить английский язык. Интересными мне показались также приметы, связанные с Днем Всех Влюбленных. Например, для того чтобы узнать, сколько у вас будет детей, следует именно в этот день разрезать яблоко пополам и подсчитать количество семечек.

Тесты на глубину любви



WWW.LOVETEST.COM/LOVECALC_ENTRY.HTML. Помните песню «How deep is your love» группы Be Gees? Интересно, чем они собирались определять глубину любви? Линейкой или, может, эхолокатором? А вы не хотели бы измерить температуру своих чувств? Помочь вам в этом обещают на сайте любовных тестов (*www.lovetest.com/lovecalc_entry.html*), правда, лично мне найти здесь термометр не удалось, поэтому пришлось ограничиться тестами и гороскопами на соответствующую тематику.

Виртуальные поцелуйчики



WWW.VIRTUALKISS.COM/VALENTINE. Что же касается более серьезных намерений в отношении валентинок, то очень милые экземпляры можно найти на страничке виртуальных поцелуев. Это вам не просто e-mail, а специальные e-Valentine. Кстати, на этом сервере есть почти все о поцелуях, вплоть до практических советов, которые могут быть весьма кстати ко Дню Влюбленных. Хорошие тематические открытки, хотя и в ограниченном количестве, также имеются на Кроватке (*flowers.krovatka.ru*).

Лондон: сегодня и всегда

Александр Птица

Если человек устал от Лондона, значит, он устал от жизни, потому что в Лондоне есть все, что жизнь может предложить.
Сэмюэль Джонсон



Одной из столиц празднования прихода нового Тысячелетия стал Лондон. Именно потому в первом номере нашего журнала, вышедшем в XXI веке, мы рассказываем о некоторых Web-ресурсах, посвященных этому достопочтенному «английскому джентльмену».



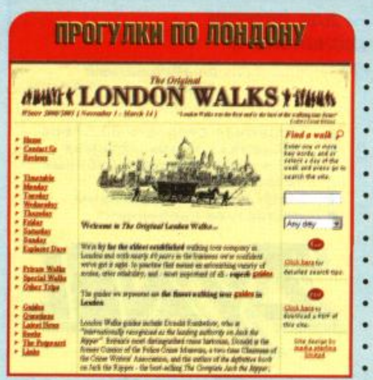
САМ СЕБЕ ИССЛЕДОВАТЕЛЬ

WWW.EXPLORE-LONDON.CO.UK

В памятном сентябре прошлого года, когда вашему покорному слуге довелось «приземлиться» на недельку в британской столице, чистого времени на осмотр достопримечательностей было всего полтора дня. И теперь, когда я хочу освежить воспоминания или заглянуть в те его уголки, где не удалось побывать, то я отправляюсь на этот сайт. 200 фотопанорам, отснятых в самых привлекательных для туристов точках. На тех же страничках можно найти ссылки на «персональные сайты» изображенных достопримечательностей. Очень уютно здесь себя чувствуют и путеводитель по театрам, и «поисковик» по отелям, и карты.



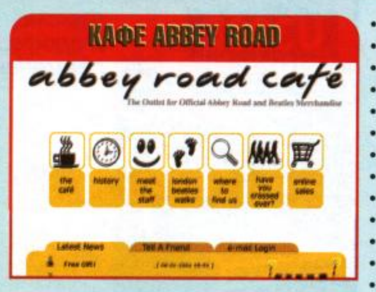
ПРОГУЛКИ ПО ЛОНДОНУ



LONDON.WALKS.COM

Экскурсионными турами по Лондону зарабатывает себе на жизнь множество турагентств, но, как по мне, самая стильная и изобретательная из подобных компаний – The Original London Walks. Уже более сорока лет она проводит пешеходные экскурсии, демонстрируя неистощимую фантазию в «генерации» все новых и новых тем. Есть экскурсии по местам, связанным с именами Чарльза Диккенса, Оскара Уайльда или принцессы Дианы. Но мне лично больше по душе вечерние прогулки с Джеком-Потрошителем или тема «Призраки Вест Энда». Все удовольствие от любой прогулки обойдется вам в 5 фунтов.

КАФЕ ABBEY ROAD



WWW.ABBEYROADCAFE.COM

Всякий уважающий себя битломан, будучи в Лондоне, не посмеет уехать из него, не посетив культового местечка – перехода улицы Abbey Road, увековеченного на обложке одноименного альбома ливерпульской четверки, вышедшего в 1969 г. Возле ближайшей к «историческому месту» станции метро располагается небольшое кафе, где кроме чашечки ароматного кофе, посетители могут приобрести всевозможные сувенирчики на битловскую тему, например очки-«леннонки», журналы, постеры и прочую Beatles-мелочевку. Самый интересный раздел сайта – собрание фотографий, которые присылают со всего мира фанаты, запечатлевшие себя на знаменитом переходе. Придется и мне «расколоться» и сообщить, что мое фото там тоже есть.

ПОРА ПО ПИВУ, ПОРА!



WWW.PUBS.COM

Когда-то кто-то заметил, что «история Лондона – это история его таверн», по-ихнему пабов. Pubs.com называет себя совершенно независимым путеводителем по более чем сотне лучших в Лондоне местечек для потребления пива, а значит, и общения («Будем чаще встречаться»). Авторы сайта уверяют, что лично проинспектировали все эти питейные заведения. Кроме личных впечатлений, имеются исторические справки и фотографии пабов. Очень хороша классификация. Категории в ней просто замечательные: пабы возле достопримечательностей, пабы, расположенные около воды, пабы с наилучшим выбором пива и т. д.



ЛОНДОНСКАЯ АФИША



WWW.TIMEOUT.COM/LONDON

Думаю, что если кто-то из вас вознамерится посетить брега Темзы, то кроме исторических достопримечательностей и музеев, он не упустит возможности побывать в здешних театрах. Многие из них сконцентрированы на небольшом «пятачке» неподалеку от Лейстер-сквер и Сохо. Хотя иногда попасть на хитовый спектакль оказывается крайне проблематично, поскольку зачастую билеты проданы на полгода вперед. Наблюдал я в Лондоне и очереди за билетами в кино, чего у нас не случалось уже много лет. А вспомнилось об этом потому, что на сайте «Свободное время» можно найти множество советов по поводу того, как провести его в Лондоне. Афиша обновляется еженедельно.



КРАСНЫЕ АВТОБУСЫ – ЭТО КРУТО



WWW.LONDONBUSPAGE.COM

Красные телефонные будки, заклеенные координатами «девочек по вызову», и красные же двухэтажные автобусы являются такими же символами Лондона, как Биг-Бен или статуя Эроса на Пикадилли-серкес. Надо сказать, что по оживленным улицам британской столицы ездит огромное количество самых разных моделей этих монстров лондонского транспорта. Хотя бы одна поездка на «верхней палубе» даблдеккера (их иногда так называют) рекомендуется любому индивиду, впервые посетившему Лондон.

ИГРУШЕЧНЫЙ РАЙ



WWW.HAMLEYS.CO.UK

Выехав за границу, многие заботливые папы и мамы в первую очередь думают о том, какой же подарочек они привезут своему любимому чаду. В Лондоне на Риджент-стрит есть местечко, в котором я провел не менее часа. Чтобы обойти все секции шести его этажей, да рассмотреть, да прицениться, суток не хватит. Это самый большой (в Европе так уж точно) магазин игрушек Hamleys. Голова шла кругом – Покемоны, Барби, Телетуббис, Гарри Поттеры, динозавры. Хотелось всего – и много.

В БЛОКНОТ СЕТЕГОЛИКА

Каталог Web-ресурсов, посвященных Лондону
www.netlondon.com/

Виртуальный тур по лондонскому Тауэру
www.toweroflondontour.com

Национальная галерея
www.nationalgallery.org.uk

Дом тысячелетия
www.dome2000.co.uk

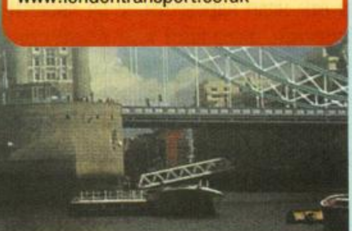
Web-камеры в разных уголках Лондона
www.camvista.com/england/london/index.php3

Официальный сайт Лондона
www.londontown.com

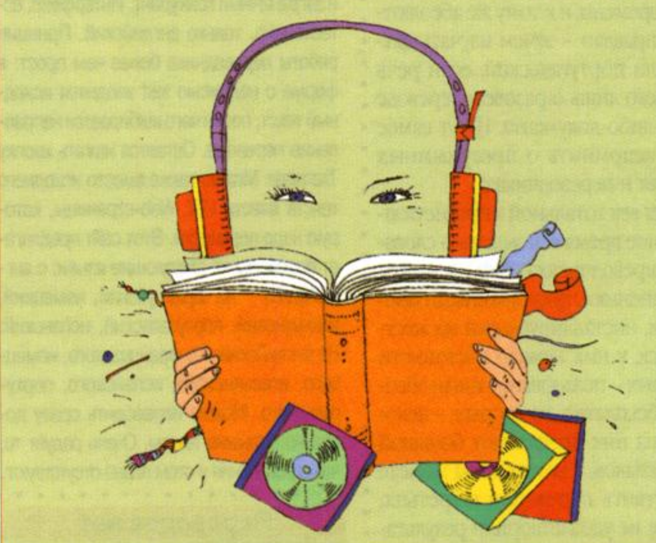
Королевская опера
www.royalopera.org

Вестминстерское аббатство
www.westminster-abbey.org

Лондонский транспорт
www.londontransport.co.uk







Каждому пользователю – персонального переводчика!

Олег Пилипенко

Скажите, уважаемый читатель, приходилось ли вам когда-нибудь сталкиваться с необходимостью срочно перевести несколько слов или целый текст с иностранного языка на русский? А с русского на иностранный? Уверен, что да.

Как же поступить, если инструкция, допустим, к новому мобильному телефону составлена на немецком, а вы изучали в школе английский, или наоборот? А если аннотация к вашей продукции на русском, а вам надо перевести ее на «экзотический» шведский или португальский? Есть несколько выходов из этой ситуации: прибегнуть к помощи профессионального переводчика, попытаться изучить язык самостоятельно или воспользоваться имеющимися компьютерными программами. Первый вариант, по-видимому, гарантирует точность перевода, но подразумевает порой весьма значительные финансовые затраты, второй займет много времени, и к тому же абсолютно неоправдан – зачем изучать датский или португальский, если речь идет всего лишь о разовом переводе какого-либо документа. И тут самое время вспомнить о программных словарях и переводчиках.

В наш век тотальной интернетизации самое время вспомнить о словарях и переводчиках с Web-доступом. По сравнению с программными продуктами, инсталлируемыми на жесткий диск, у них немало достоинств: во-первых – пользование ними абсолютно бесплатно, во-вторых – некоторые из них предлагают большой выбор языков, с которых вы можете осуществить перевод, и в-третьих, если вас не удовлетворили результаты перевода, вы можете тут же воспользоваться любым другим из доступных на сегодня сайтов, предоставляющих подобную услугу. ■





WWW.TRANSLATE.RU. Это один из самых популярных и функциональных переводчиков среди семейства себе подобных. По статистике компании Promt, общее число посетителей сайта перевалило за 6 млн.

И действительно, возможности сайта впечатляют – для русской версии семь направлений переводов: англо-русский, русско-английский, немецко-русский, русско-немецкий, французско-русский, русско-французский, итальянско-русский. Для английской версии восемь направлений: англо-русский, русско-английский, англо-французский, французско-английский, англо-испанский, немецко-английский, немецко-французский и французско-немецкий. Помимо выбора языка, можно задать тему перевода, что немаловажно для текстов специфической направленности. Для англо-русского и русско-английского перевода шесть тем – «Общая лексика», «Автомобили», «Деловая корреспонденция», «Компьютеры и Интернет», «Спорт» и «Путешествия». Для переводов на другие языки доступна только одна тема – «Общая лексика».

Можно сразу переводить предложения или даже целые абзацы. Однако объем переводимого текста здесь также ограничен: не более 500–600 символов. Скорость перевода и загрузки сайта мне показалась не слишком высокой, хотя, в основном, это зависит от пропускной способности Internet-канала.

На сайте есть одна дополнительная утилита – online-перекодировщик кириллицы, который преобразует русский текст из КОИ-8, DOS-866, Macintosh, ISO 8859-5, Quoted Printable и латиницы в Windows-1251 и обратно.

BABEL.ALTAVISTA.COM/TRANSLATE.DYN А вот и заграничный конкурент. Интерфейс, естественно, только английский. Принцип работы переводчика более чем прост: в форме с надписью text вводится исходный текст, после чего выбирается направление перевода. Остается нажать кнопку *Translate*. Можно также вместо исходного текста ввести URL Web-страницы, которую надо перевести. Этот сайт предлагает переводы на следующие языки: с английского – на французский, немецкий, итальянский, португальский, испанский. На английский – с французского, немецкого, итальянского, испанского, португальского. Можно переводить сразу довольно большие тексты. Очень радует то, что ограничения в этом плане отсутствуют.

Altavista Translations

Однако без огорчений и здесь не обошлось. На сайте указано, что он выполняет также перевод с немецкого на французский, с французского на немецкий, а также с русского на английский. Увы, ни одна из этих опций не работает.

Скорость выполнения задания очень высокая, и в целом сайт представляет собой неплохую альтернативу тому же *www.translate.ru*.

English-Russian Dictionary

OLD.WWW.CITYLINE.RU/CGI-BIN/DICT/ENGRUS.PL Первый в списке – англо-русский словарь, насчитывающий около 77 тыс. слов (Sic!). Пользоваться ним чрезвычайно просто: в специальном окошке нужно набрать слово, после чего нажать кнопку *Submit* («Перевод»). Результаты поиска будут выведены чуть ниже. К достоинствам сего продукта можно отнести немалый словарный запас, простой доступный интерфейс (только английский) и высокую скорость загрузки и работы сайта. Недостатков больше – программа не распознает даже словосочетания (не говоря уже о целых фразах), каждое слово надо переводить отдельно, доступен только один язык – английский.



ONLINE.BABYLON.COM Интерфейс только английский. Основной недостаток сайта – возможность перевода только отдельных слов или словосочетаний – сразу бросается в глаза. А вот его достоинство – это великолепный набор языков (поистине «Вавилонская башня»), на которые он осуществляет перевод с английского (к сожалению, только с него). Итак, текст на испанский, немецкий, французский, португальский, итальянский, шведский, датский и даже иврит, японский и китайский переводится безукоризненно. Скорость работы высокая, но так как сайт весьма насыщен графическими элементами, страницы загружаются не очень шустро.

Переводов.нет

WWW.PEREVODOV.NET Следующий в нашем обзоре – сайт компании «Арсеналъ». Ядро переводчика построено на технологии автоматизированного перевода «СОКРАТ». Здесь уже можно переводить целые предложения и даже абзацы. Однако объем текста, который переводится за один раз, ограничен – от 330 до 900 символов в зависимости от направления перевода. Посетитель сайта может выбрать лишь два из них: русско-английский и англо-русский. Серьезным недостатком данного online-переводчика является отсутствие выбора темы перевода. Поэтому его качество зависит от того, насколько близок переводимый текст к общей лексике и насколько он сложен. Еще один минус сайта – текст, который нужно перевести, помещается в форму, а вот перевод – уже непосредственно в тело страницы, что составляет определенные неудобства при копировании результатов перевода в клипборд.

Приемлемое качество перевода и высокая скорость работы – несомненные достоинства данного ресурса. Кроме того, по этому же адресу расположен и англо-русский online-словарь Language Teacher. Есть также возможность заказать многоязычный (30 языков) перевод вашего собственного Web-сайта.

Между нами, девочками...

Джуди Рэйвен



В последние несколько лет появилась масса печатной справочной литературы для юношей и девушек, содержащей информацию о том, как себя вести, одеваться, как ухаживать за своим телом и т. д. Так что выход подобной книги в электронном варианте вполне закономерен.

Никто не станет спорить, что в возрасте 10–15 лет наступает сложный период, когда возникают новые, доселе неизвестные, проблемы, чувства, ситуации. Хорошо, если есть с кем поделиться, у кого спросить совета. А если таких людей нет рядом? Если в семье проблемы, в школе друзей не нашел, да и вообще сложности в общении с окружающими? А представим себе, что все хорошо, но по какой-то причине стыдно задать тот или иной вопрос? Приходится искать выход из положения самостоятельно. Вот тут-то на помощь и придет программный продукт «Девчонки». В этой своеобразной энциклопедии хранится информация по самым разнообразным «горячим» темам: от взаимоотношений с родителями и мальчиками до психологических тестов, рукоделия и правил этикета. Позволю себе остановиться на самых общих моментах.

ЧТО МНЕ ПОНРАВИЛОСЬ

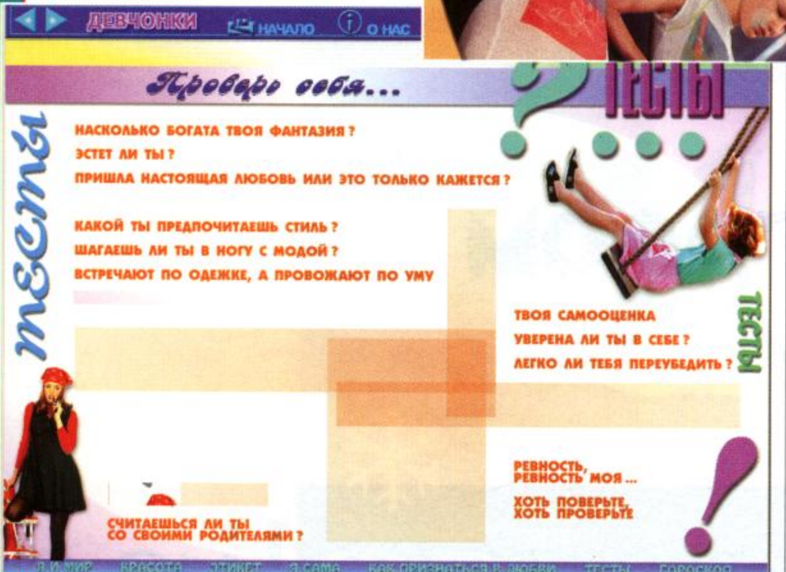
Во-первых, вся «книга» построена на том, чтобы дать понять девчонке, что она просто замечательная, что все ее проблемы решаемы, а многие страхи беспочвенны. Авторы стараются помочь юным леди избавиться от некоторых распространенных комплексов, вроде чувства вины, переживаний по поводу роста, необходимости носить очки и прочих. И в то же время присутствуют напоминания о том, что не стоит задирать свой носик слишком высоко. Даются советы, как с достоинством выходить из различных затруднительных ситуаций, например ответить на оскорбление, не опускаясь до грубости.

Чувствуется, что «книжка» написана для подростков, а не для их родителей. Да и подбор тем соответствует возрасту аудитории. Конечно, можно полкниги посвятить морализаторству по поводу того, что нужно читать классику, ходить в театры, музеи и прочими способами развивать свой внутренний мир. Ну и что было бы с этой «книгой»? Она пылилась бы на полочке, как и многие другие, а в лучшем случае использовалась в качестве подставки. Так вот, в энциклопедии «Девчонки», естественно, уделено внимание и этим моментам, но очень ненавязчиво, наравне с основами макияжа или маленькими хитростями по привлечению внимания понравившегося мальчика. То же и с этикетом: согласитесь, что тринадцатилетнюю девочку намного больше интересует, как вести себя на дискотеке или как взять автограф у любимого исполнителя, чем правила сервировки стола.



Любительниц покопаться в своем внутреннем мире порадует весьма обширная информация по практической психологии: советы по поводу общения с родителями или друзьями, определение черт характера человека по его любимым цветам, интерактивные тесты. Лично меня уже довольно давно интересовала расшифровка теста «несуществующее животное», и надо же – я обнаружила ее на этом диске.

Еще одним сюрпризом стало внимание разработчиков к моему любимому виду рукоделия – макраме. С одной стороны, оно не связано с четко ограниченными размерами, как, скажем, вязание. Ну кто будет знать, что ваше панно получилось в полтора раза больше, чем вы планировали? С другой, существует довольно большое количество разнообразных узлов, которые можно комбинировать по своему усмотрению, в отличие от вышивки, где обычно весь рисунок выполняется в едином стиле. Еще одно преимущество макраме – не требуется никаких дополнительных материалов и инвентаря – спиц, ткани, бумаги. Мне в свое время хватало веревочек и обыкновенного стула.



ЧТО МЕНЯ УДИВИЛО

Удивили меня картинки, которыми проиллюстрированы некоторые главы электронной книжки. Не то чтобы в них было что-то предосудительное, но, скажите на милость, какое отношение к фактам о татуаже имеет картинка с девушкой в нижнем белье (или полотенце вместо оного).

Я, конечно, понимаю, что идеи насчет того, как развлечь себя и друзей, – штука полезная, но вытаскивать пленку из старой кассеты, пусть даже неработающей, и делать из нее парик, по-моему, кощунство.

Кроме всего вышеперечисленного, в энциклопедию входят советы по уходу за телом с головы до пят, по созданию собственного стиля и имиджа, некоторые сведения по анатомии и физиологии, а также несколько видеороликов с показов мод.

В целом энциклопедия «Девчонки» сделана довольно качественно и учитывает первостепенные потребности милых дам подросткового возраста. ■

«ДЕВЧОНКИ»
Разработчик-издатель «Руссобит-М»
Web-сайт www.russobit-m.ru/multi/girl.shtml



- Большое тематическое разнообразие материалов
- Простой и удобный интерфейс
- Малое количество интерактивных элементов

Кто ходит в гости по утрам, тот поступает мудро!

Лилия Безгубенко

Правда, в гости можно ходить и днем, и вечером тоже. Главное, чтобы хозяева не возражали. А еще важно найти в гостях подходящую компанию. И не только для того чтобы основательно подкрепиться, но и весело провести время.

Такая подходящая компания ожидает всех в уютном домике Тигры. Попасть туда сможет каждый счастливый обладатель нового диска от компании «Руссобит-М» – «В гостях у Тигры». Гостеприимный хозяин всегда рад посетителям. Еще бы! Ведь у Тигры в доме припасено столько сюрпризов.

Оказывается, Тигра большой любитель поиграть во всевозможные игры. Он даже собрал целую коллекцию. Игры разложены по полочкам в строгом порядке. Но Тигра не будет возражать, если вы аккуратно достанете понравившуюся игру. Только не забудьте потом положить ее на место.

Для разминки попробуйте преодолеть веселый лабиринт, в котором заблудились маленькие пингвинята. Трудность еще и в том, что практически нет времени на поиск правильного пути. Ведь лабиринт состоит из одних льдин. А под весом пингвина лед тонет. Поэтому понадобится максимум внимания и терпения, чтобы справиться с заданием и помочь пингвинятам добыть вкусную рыбу.

Если вам пришлась по душе такая игра, то у Тигры в запасе есть еще несколько похожих. Например, игра с лягушками, форсирующими бурную реку во время весеннего половодья. Перебраться на противоположный берег можно только по стремительно плывущим бревнам или льдинам. Здесь потребуются сноровка и внимание.

Для развития координации движений замечательно подойдут и такие популярные игры, как змейка или PacMan. Вы, безусловно, знакомы с их правилами. В коллекции же Тигры просто изменен дизайн игр. Если выиграть у компьютера с первого

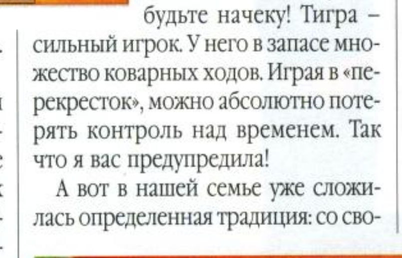


раза не получится – не отчаивайтесь. Еще будет шанс отыграться.

Замечательным развлечением станет для гостей Тигры всем известный «морской бой». Расставьте свою эскадру на боевых позициях и смело атакуйте противника. Удачно подобранное звуковое сопровождение создает подлинную атмосферу морского сражения. Конечно, в такой «бой» играть значительно интереснее.

Настоящим открытием для истинных ценителей классики станут варианты известных настольных игр. Тигра очень любит и шашки, и крестики-нолики. Желание одержать победу настолько захватывает игроков, что вы просто забудете о времени. Спешу заверить, что Тигра никогда не играет в поддавки. Поэтому придется приложить все силы для победы. И если выиграть в шашки шансов побольше, то над крестиками-ноликами нужно изрядно попотеть. Кроме того, вы сами можете установить подходящий уровень сложности, что позволит принять участие в игре и вашим детям. Подобная функция предусмотрена практически для всей игровой коллекции Тигры.

Безусловно, всем понравится игра «перекресток». Здесь вашим противником снова будет Тигра. Попытайтесь расставить фишки соответственно их цвету. Но будьте начеку! Тигра – сильный игрок. У него в запасе множество коварных ходов. Играя в «перекресток», можно абсолютно потерять контроль над временем. Так что я вас предупредила!



А вот в нашей семье уже сложилась определенная традиция: со своими гостями мы играем в игру на память – «Мемори». Ведь она интересна и взрослым, и детям. В комнате же Тигры собрано аж двенадцать таких игр, к тому же полностью анимированных. Но есть и кое-что уникальное – три звуковые «Меморины». Они несколько сложнее, но оттого интереснее. Вы тоже переворачиваете по паре карточек, но запоминаете не изображение, а звук.

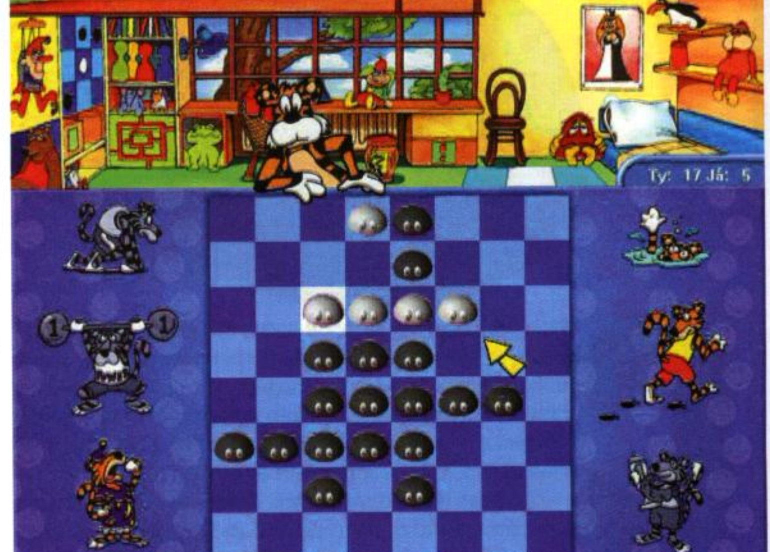
В общем, Тигра постарался на славу. Сразу видно, что гостям в его доме всегда рады. И пусть вас не останавливает то, что игры адресованы детям от трех лет. Ведь взрослые те же дети, только ростом повыше. Обязательно проведайте Тигру со своими малышами.

И лишь одно огорчило меня. Почему-то нигде на диске «В гостях у Тигры» не нашлось места для описания правил всех игр. Вот и получилось: игра знакомая до боли, а логику происходящего улавливаешь только с третьей попытки. Но смекалка и упорство обязательно помогут вам! ■

«В ГОСТЯХ У ТИГРЫ»
Разработчик-издатель «Руссобит–М»
Web-сайт www.russobit–m.ru/anons/tigra/index.shtml

76/100

☺ Яркая «детская» графика
☺ Анимация Джозефа Кьюиса
☺ Настраиваемый уровень сложности
☹ Отсутствие правил игр



Игровые
Торжественная церемония награждения



– Мы ведем прямой репортаж из актового зала «Академии игровых искусств». Сегодня здесь собрались звезды игровых шоу всех лет. В первом ряду в вызывающем черном кожаном неглиже сидит неотразимая Джулия Стрейн (если вы не в курсе, это новая подружка старины Дюка Нюкема). Вот продефилировал на свое место любимец публики Ларри в окружении стайки красивых девушек. Во втором ряду сидит знаменитый генерал Братт, а кто же рядом с ним? О, да это прелестная полковник Рэйчел Разерфорд! А что это такое огромное краснеет в углу? Да это же Арокх, бой-френд очаровательной Ринн, говорят... Впрочем, я расскажу вам эту историю в другой раз – шоу начинается...

Сцена, декорации на которой очень напоминают известный уровень q3dm17, драматически погружается во мрак, разгорающийся луч прожектора выхватывает одинокую фигуру, стоящую в центре. Это серьезного вида стриженный под ежик блондин с пронзительным взглядом, в руках он держит огромный ракетомет, в зубах тлеет окурок сигары.

– Добрый, черт возьми, вечер. Меня зовут Сарж, сержант Сарж. Если кто-то считает, что на роль ведущего шоу я не гожусь, он может выйти на сцену и мы решим эту проблему.

Зал ошарашенно молчит.

– Раз возражений нет, начнем церемонию. Поехали, как говаривал первый квейкер Юрий Алексеевич Гагарин.

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

«Дьявол–шоу» – The Devil Inside (Gamesquad/Cryo/Nival/«1С»)

Выбор читателей:

«Дьявол–Шоу»/The Devil Inside	28,16%
FAKK2: З.О.Н.А./Heavy Metal: F.A.K.K.2	21,28%
«Огнем и Мечом»/Tzar: Burden of the Crown	14,14%

...Тут на сцену с банкой пива в руках выскакивает известный шоумен Николай Фоменко и со словами «Привет, мужик, классно выглядишь, спасибо за разогрев, давай сюда» отбирает у Саржа микрофон.

– Добрый вечер, кровожадная банда извращенцев! Добро пожаловать на Дьяявоооол-Шооооо... что? – Фоменко поворачивается к ведущему, яростно подающему какие-то знаки. – Какие оскары?.. Какие?! Ты что, мужик, офонарел, что ли? Ну вы, блин, даете, ребята, предупреждать же надо, е-мое!

– Ну, в общем, я рад и все такое. – Фоменко пытается подобрать слова благодарности, что у него явно не получается. – Естественно, такая популярность нашего шоу – заслуга моя и только моя...

За кулисами раздается выстрел, и на сцену выходит парень с дымящимся пистолетом в руках.

– А, привет, Дэйв, иди сюда, дружок, я как раз рассказывал, какой ты мировой чувак и как здорово ведется на тебя зритель...

– Там у вас зомби шлялся, – перебивает Фоменко Дэйв. Тот недовольно морщится.

– Вы только посмотрите на этого молодца! Орел! Нетопыря бьет в глаз, вампира – по зубам, оборотня – по яйцам! Не мужик, а ходячая машина смерти! –

Оскары 2000

восклицает Фоменко и поворачивается к Дэйву, который к тому времени как раз превратился в очаровательную Диву. В зале мерзко хихикают.

– Мужик, я сказал! – со значением произносит Фоменко, на что Дива мило улыбается и пытается его приобнять за талию.

– Ты, Дэйв, это... э-э... если ты сейчас опять целоваться полезешь, то я за себя не отвечаю!

Дива вновь превращается в Дэйва и с независимым видом начинает чистить пистолет.

– Я что сказать хотел?.. – начинает Фоменко и отхлебывает из банки. – А, ладно, хрен с вами, все равно пора закругляться. У меня тут пиво уже подходит к концу... ну, вы поняли, что я имел в виду...

Зал безмолвствует. Фоменко досадливо крякает и уходит со сцены, бормоча что-то о неблагодарных зрителях, не имеющих элементарного чувства юмора, и сорванной шутке с всамделишным зомби в зрительном зале. Дэйв со словами «А вы случаем не оборотень, нет? Жаль» принимает у ведущего статуэтку и также удаляется.

Саржозадаченно смотрит ему вслед, чешет стволом затылок и задумчиво произносит:

– Номинация...

ЛУЧШАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ (СНГ) ИГРА

«Казаки» (GSC Game World/«Руссобит–М»)

Выбор читателей:

«Проклятые Земли» (Nival/«1С») 40,55%
«Казаки» (GSC Game World/«Руссобит–М») 35,66%
«Корсары: Проклятие дальних морей» (Akella/«1С») 11,93%

На сцену поднимается гарный чубатый хлопец в вышиванке, красных шароварах, подпоясанных синим кушаком, и с саблей на простой перевязи.

– Проходи, парень, проходи, – бормочет ведущий. – Чего тебе?

Парень подходит к микрофону.

– Ты що, з глузду зъйихав – це ж я, гарный сичовый казак Мыкола, – он задумывается. – Слово казаты буду.

– Ну, говори, – бурчит Сарж.

Казак оправляет шаровары, запихивает шапку за кушак, откашливается, оглаживает оселедец и переходит на русский.

– Мы тут вчера погорячились малехо. Письмо то, что королю-императору написали, так шутка то. Говорил я писарчуку, незачем порох в горилку сыпать...

Ведущий протягивает казачку статуэтку, тот принимает ее и прячет «Оскара» в безразмерные шаровары. Из того же кармана достает штоф горилки и протягивает ее Саржу.

– Не побрезгуешь?

– Отнюдь, – отвечает квейкер и лихо хряпает прямо из горла, потрясенно крякает и передает бутылку казаку. Казак в свою очередь прикладывается к бутыли и опять подходит к микрофону.

– Приезжайте к нам в Сечь! Девки у нас гарные и хлопцы смелые, и вообще мы вам, москалям, еще покаж...

Сарж быстренько отпихивает парня от микрофона и дальше со сцены, затем возвращается и, опираясь на ракетомет, произносит:

– Мы рады приветствовать и все такое победителя в номинации...

ЛУЧШИЕ СПЕЦЭФФЕКТЫ

Sacrifice (Shiny Entertainment/Interplay)

Выбор читателей:

Sacrifice (Shiny Entertainment/Interplay) 28,32%
MechWarrior 4: Vengeance (FASA Interactive/Microsoft) 16,95%
realMYST Interactive 3D Edition (CYAN/Mattel Interactive) 8,15%

Ничего не происходит, из воздуха за спиной ведущего слышны возбужденные голоса:

– А ты кто такой, кто ты такой, я спрашиваю!?

– А сама ты кто такая?

– Да кто ты такой?

– Нет, ну кто ты вообще такой?

– Ты сам никакой!

– От никакого и слышу!

– Да кто ты такой!?



На сцене из ниоткуда возникают пять весьма странных персонажей: полуразложившийся труп, девица с капризным лицом, толстяк, у которого из головы поднимается язычок пламени, уродец с воздушным шариком вместо лица и раздобревший земляной червяк Джим – это боги пяти стихий. Они продолжают спорить.

На некоторое время сцена затягивается ядовито-зеленым дымом, и оттуда продолжают доноситься звуки борьбы и невнятные крики: «А ты кто такой!». Когда дым рассеивается, на сцене, кроме несколько ошарашенного Саржа, никого не оказывается.

Сарж смотрит на статуэтку и спрашивает, обращаясь к зрительному залу:

– А приз? – тут из воздуха появляются сразу пять рук, они хватают «Оскара» и исчезают, некоторое время слышны крики «А ты кто такой!».

ЛУЧШАЯ ОПЕРАТОРСКАЯ РАБОТА (ИНТРО/ЗАСТАВКИ)

Final Fantasy VIII (Square/Eidos)

Выбор читателей:

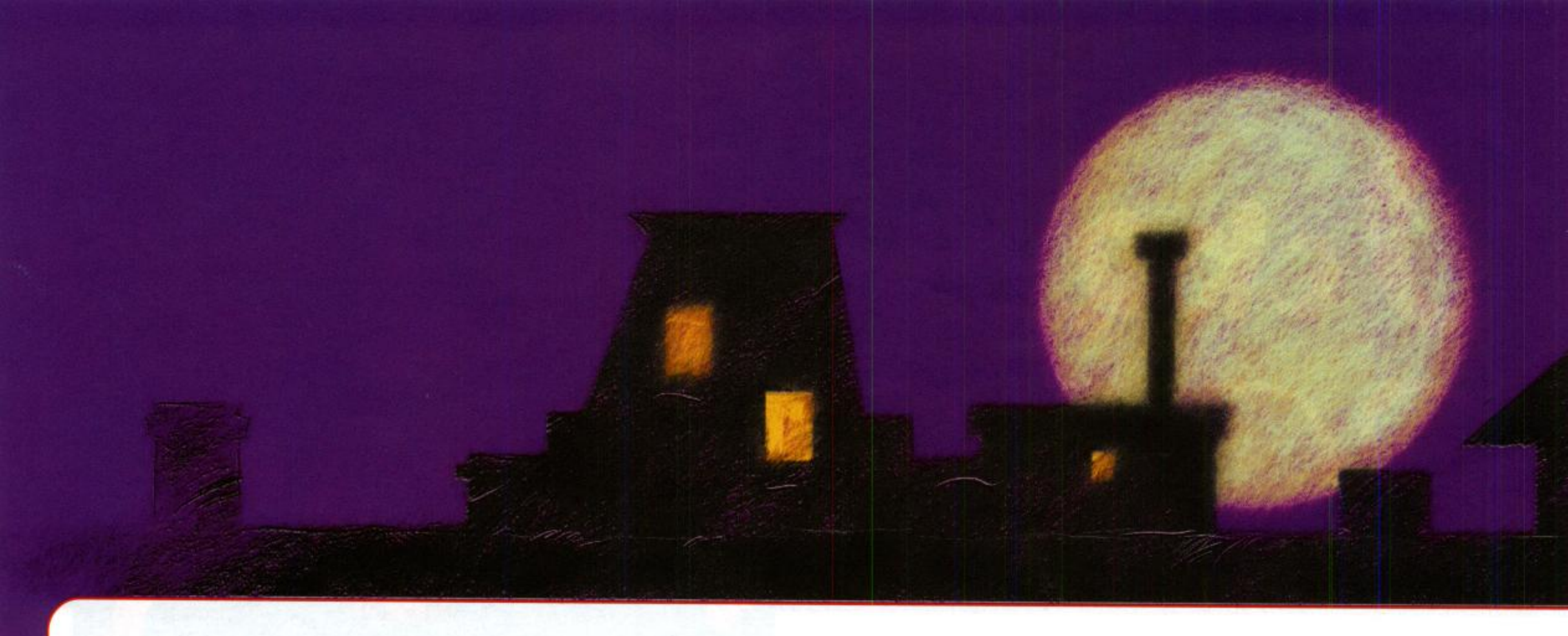
Diablo II (Blizzard) 49,50%
Command & Conquer Red Alert 2 (Westwood) 22,12%
Final Fantasy VIII (Square/Eidos) 16,64%

– Приз за лучшую операторскую работу получает Final Fantasy VIII, – объявляет Сарж. За кулисами происходит какое-то шевеление, но на сцену никто не выходит.

– Для вручения приза приглашается Скуолл, – с нажимом произносит Сарж. Шевеление усиливается, и на сцене появляются две молоденькие симпатичные девушки, причем одна из них упорно тянет за собой другую.

– Где... Скуолл? – едва сдерживаясь, произносит ведущий.

– Вот, – первая девушка толкает вперед вторую, которая при ближайшем рассмотрении оказывается парнем. Скуолл со скорбным видом подходит к Саржу, принимает от него статуэтку, некоторое время размышляет о чем-то своем, трет лоб, страдальчески морщится, после чего, махнув рукой, удаляется. Сопровождающая его девушка подскакивает к микрофону и произносит: «Скуолл хотел передать



привет всем своим поклонникам, он очень ценит вас и надеется, что вы и впредь будете покупать... ой», после чего убегает вслед за Скуоллом.

ЛУЧШЕЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ СОПРОВОЖДЕНИЕ
Baldur's Gate II: Shadow of Amn (BioWare/Black Isle/Interplay)

Выбор читателей:
Diablo II (Blizzard) 26,95%
Baldur's Gate II: Shadow of Amn (BioWare/Black Isle/Interplay) 12,94%
No One Lives Forever (Monolith Productions/ Fox Interactive/Electronic Arts) 11,82%

Из-за кулис появляется разношерстная группа странных персонажей в доспехах и дорожных плащах. Они недолго о чем-то совещаются, после чего выталкивают вперед бритого здоровяка с разукрашенным лицом и огромным двуручным мечом в руках. Тот неуверенно подходит к микрофону, внимательно его осматривает, дует и произносит:

– Меня зовут Минск... Я... это... рейнджер.

Группа приключенцев начинает немелодично петь.

– Музыку я... не люблю... – продолжает здоровяк. – И троллей я не люблю... Но если вы считаете, что мы... это... достойны. – Минск прокашливается. – Мы возьмем приз.

Гном на секунду прекращает петь и вставляет:

– Если можно – золотом, – и продолжает пение.

Тут Минск замечает среди зрителей красного дракона Арокха и с криком «Экспа!» бросается в зал, за ним, продолжая петь, устремляются остальные. Дракон пытается взлететь и забраться на галерку, Ринн удерживает его за хвост. В зале начинается суматоха.

ЛУЧШЕЕ ЗВУКОВОЕ ОФОРМЛЕНИЕ
Thief 2: The Metal Age (Looking Glass/Eidos Interactive)

Выбор читателей:
Thief 2: The Metal Age (Looking Glass/Eidos Interactive) 44,03%
Sacrifice (Shiny Entertainment/ Interplay) 29,35%
Messiah (Shiny Entertainment/ Interplay) 18,91%

– Приз за лучшее звуковое оформление единогласно присуждается Thief 2: The Metal Age, – объявляет Сарж и приглашает на сцену вора Гаррэта. Ничего не происходит. Сарж багровеет, однако тут из-за кулис раздается тихий голос:

– С вашего позволения, я бы предпочел не появляться на людях – специфика профессии, знаете ли.

– Ладно, черт с тобой, вернее, я хотел сказать – с вами, – поправляется Сарж. Похоже, учтивый тон собеседника произвел на ведущего впечатление.

– В общем, как вас там... месье Гаррэт, забирайте на фиг эту статую и проваливайте, пожалуйста. Только речь толкните, – он протягивает за кулисы приз и микрофон.

– Почему-то люди не понимают, насколько важную роль в их жизни играет звук, – начинает тихим голосом Гаррэт, и зал замирает. – Прислушайтесь – и сами поймете, насколько вы были не правы. Прислушайтесь...

Наступает тишина, которую довольно долго никто не решается нарушить.

– Ну? – в конце концов не выдерживает Сарж. Ответом ему служит молчание. Выждав еще несколько секунд, он рывком распахивает занавес – там никого нет.

– А микрофон?.. – растерянно спрашивает Сарж. Из зала доносится смех.

– Ворюга!! – разъяренно ревет ведущий, хватает ракетомет наперевес и устремляется за кулисы.

– Господа, позвольте, а где мой бумажник?! – возмущенно кричит кто-то из зрительного зала.

ЛУЧШАЯ РОЛЬ ВТОРОГО ПЛАНА
Sac-Doctor – Sacrifice (Shiny Entertainment/Interplay)

Выбор читателей:
Cheshire Cat – American McGee's Alice (Rogue Entertainment/Electronic Arts) 25,64%
Morte – Planescape: Torment (Black Isle/Interplay) 24,36%
Boo – Baldur's Gate 2: Shadows of Amn (BioWare/Black Isle/Interplay) 15,59%

Сарж с трудом успокаивает зал, вполголоса ругаясь. Наконец, когда порядок наведен, он подходит к микрофону и...

У него за спиной открывается небольшой ядовито-синий портал, из которого на сцену, кувыркаясь, вываливается чудо на тщедушных ножках, обтянутых ажурными чулками, в докторской шапочке с красным крестом. Вихляющей походкой оно направляется к Саржу, сжимая в коротеньких лапках огромный, с ракетомет размером, шприц. Ни слова не говоря, существо всаживает иглу в филейную часть ведущего.

– Твою мать, – диким голосом орет квейкер.

Существо озабоченно смотрит на погнутую иглу шприца, бросает его на сцену и достает из-за спины второй такой же. Сарж, схватив ракетомет за ствол, пытается отбиться.

Чудо досадливо морщится и начинает исполнять вокруг ведущего папуасский танец, воинственно размахивая шприцем и колыхая всеми телесами. Сарж, еще раз выругавшись, вручает существу статуэтку и начинает запихивать его обратно в портал.

– А душу? – удивленно спрашивает уродец и исчезает в красочной вспышке.

ЛУЧШАЯ ЖЕНСКАЯ РОЛЬ
Кейт Арчер – No One Lives Forever (Monolith Productions/Fox Interactive/Electronic Arts)

Выбор читателей:
Lara Croft – Tomb Raider: Chronicles (Eidos) 20,74%
Julie Strain – Heavy Metal: F.A.K.K.2 (Ritual Entertainment/ Gathering of Developers) 17,69%
Alice – American McGee's Alice (Rogue Entertainment/Electronic Arts) 14,04%

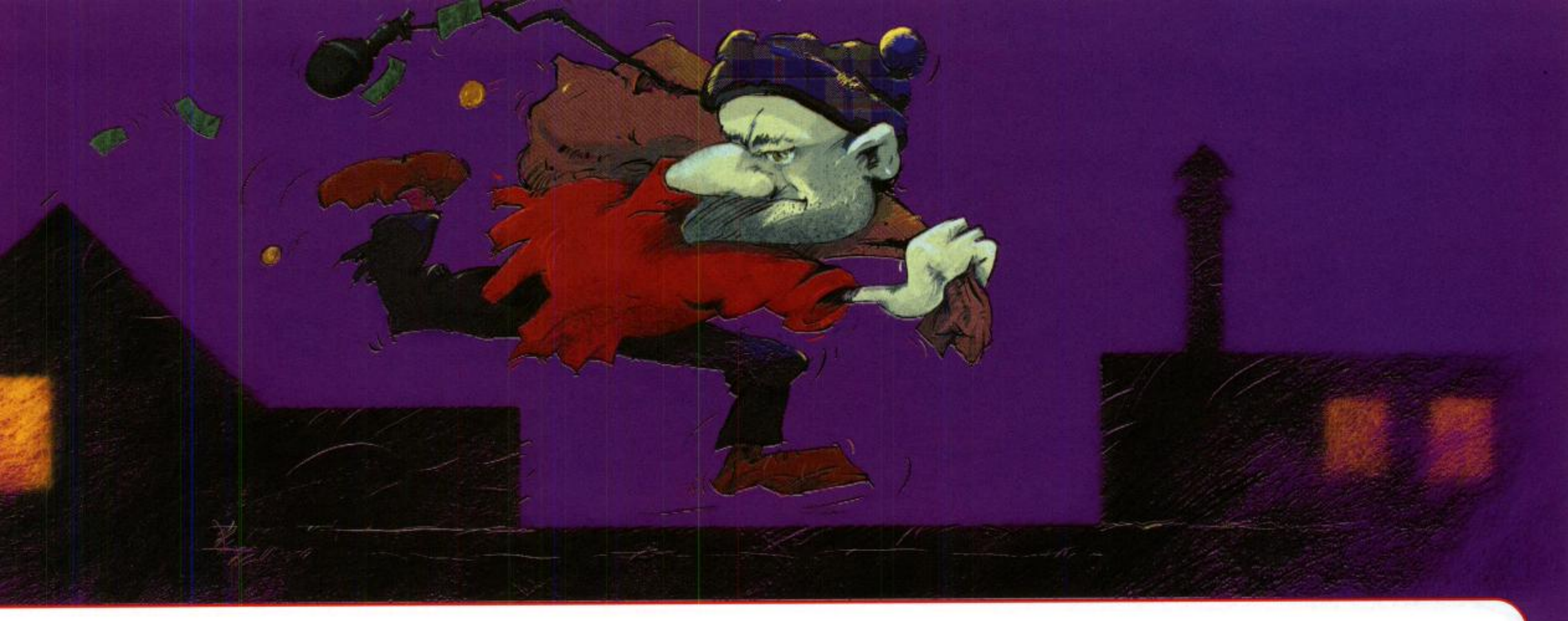
– Приз за лучшую женскую роль по праву получает... – начинает Сарж, но его речь прерывают звуки возни за кулисами. «Пусти, стерва!» – «Сама стерва!» – «Старая шлюха!» – «Это кто старая?! Это я старая?! Да ты...». На сцену выскакивает растрепанная Лара Крофт, на ходу поправляя сбившуюся набок грудь, но появившаяся из-за занавеса женская рука хватает ее за косу и втягивает обратно. Раздается выстрел, вслед за ним – звук падающего тела, и на сцену выходит обворожительная зеленоглазая девушка в облегающем красно-белом комбинезоне и с дымящимся пистолетом в руке.

– Аааа... вы кто? – опасливо интересуется Сарж, на всякий случай снимая ракетомет с предохранителя.

Девушка небрежно сдувает дымок, вьющийся из ствола пистолета, и отвечает:

– Арчер. Кейт Арчер.

– А у меня написано, что приз получает Лара Крофт... – растерянно начинает ведущий, однако Арчер, достав из кармана флакон духов, роняет пару капель на конверт с именем победительницы, и тот рассыпается в прах. Кейт вручает Саржу точно такой же конверт, и ведущий, развернув листок, оторопело читает: «Кейт Арчер». Зал взрывается апло-



дисментами. Кейт принимает статуэтку, посылает зрителям воздушный поцелуй и удаляется. Сарж бормочет: «Убойная женщина» и облегченно вздыхает, когда агент Арчер исчезает за кулисами.

ЛУЧШАЯ МУЖСКАЯ РОЛЬ

Гайбраш Трипвуд – Escape From Monkey Island (Lucas Arts)

Выбор читателей:

JC Denton – Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive) 21,91%
Nameless One – Planescape: Torment (Black Isle/Interplay) 15,31%
Codename 47 – Hitman: Codename 47 (Io Interactive/Eidos Interactive) 14,43%

– Приз за лучшую мужскую роль получает, – начинает Сарж, вскрывая конверт.

Его бесцеремонно отталкивают от микрофона.

– Огромное спасибо, – произносит Гайбраш Трипвуд, одетый в богатый красный камзол, за спиной Гайбраша стоит его жена Элейн Марли-Трипвуд в вечернем платье и с пистолетом за поясом.

– Это я, Гайбраш Трипвуд – секс-машина острова Схватки, великий пират Обезьяньих островов и просто отличный парень!

Элейн иронически хмыкает.

– Мне очень приятно в сто первый раз получить этот приз, – воодушевленно продолжает Гайбраш. – Безусловно, я заслужил его. Кто, как не я, уже в четвертый раз победил злобного Ле Чака, кто, как не...

Элейн незаметно, но очень больно толкает Гайбраша локтем в бок.

– Да, дорогая, – оборачивается к ней муж.

Элейн отбирает у него микрофон:

– Большое спасибо всем присутствующим, надеюсь, на грядущих выборах вы проголосуете за мою кандидатуру. Будет бесплатный грог.

Супружеская чета под гром оваций и крики «Грог, грог!» сходит со сцены.

ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ (СЮЖЕТ)

Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive)

Выбор читателей:

Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive) .. 24,91%
Baldur's Gate 2: Shadows of Amn (BioWare/Black Isle/Interplay) 16,76%
Planescape: Torment (Black Isle/Interplay) 16,53%

На сцену выходит человек в черном плаще и черных очках. Он подходит к трибуне, снимает очки и аккуратно кладет их перед собой.

– Добрый вечер, господа... – начинает свою речь агент Дентон, но его бесцеремонно перебивает молодой человек из первого ряда:

– Простите, сэр, ваши инициалы, JC, мне лично напоминают об одном парне... он, помнится, плохо кончил. Это что – простое совпадение или?.. – парень садится с победным видом обратно в кресло.

Дентон переводит взгляд на него и некоторое время пристально рассматривает. Парень стушевывается.

– Молодой человек, если это была шутка... – начинает Дентон и засовывает руку за пазуху. Парень бледнеет и испуганно озирается. Дентон достает носовой платок и демонстративно в него кашляет.

– ...то я ее не понял, – заканчивает Дентон, складывая платок. Зал взрывается аплодисментами, парень криво улыбается и утирает пот со лба. Джей Си надевает очки, протирает носовым платком трибуну, уничтожая отпечатки пальцев, принимает от Саржа статуэтку и удаляется.

ЖАНР-МИКС

Sacrifice (Shiny Entertainment/Interplay)

Выбор читателей:

«Проклятые Земли» (Nival/«1С») 34,46%
Sacrifice (Shiny Entertainment/Interplay) 17,11%
The Sims (Electronic Arts) 15,60%

– Слово для приветственной речи предоставляется волшебнику Элдреду, – произносит Сарж и пропускает к микрофону странного мужчину с землисто-серым цветом лица.

Из зала слышатся звук передергиваемого затвора и голос Дейва:

– Это у вас не зомби случайно?

– Нет-нет! – уверяет его ведущий.

Элдред подходит к микрофону, задумчиво смотрит в потолок и как бы неуверенно произносит:

– Аллах акбар?

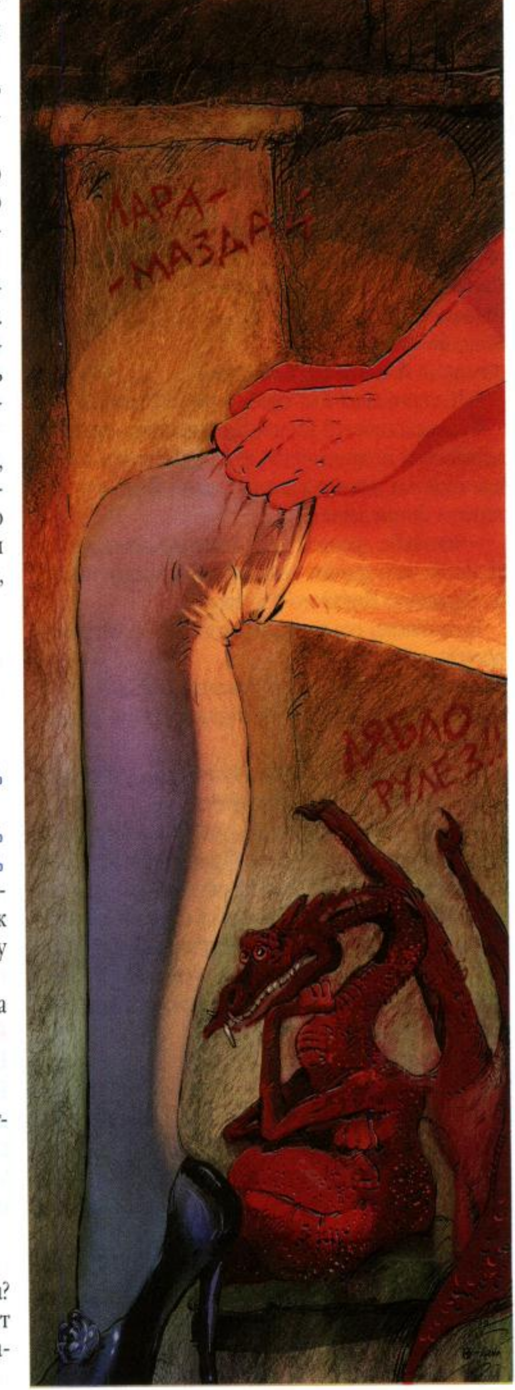
Волшебник шевелит губами и пробует снова:

– Отче наш, иже еси на небеси?

Он чешет голову:

– Харе Кришна, Харе Рама? За Родину, за Сталина?

Сарж сокрушенно качает головой, отстраняет волшебника от микрофона, вручает ему «Оскара» и обращается к залу:





– Прошу извинить нашего гостя, у него от волнения все боги в голове перепутались. Следующая номинация...

STRATEGY

Ground Control (Massive Entertainment/Sierra)

Выбор читателей:

«Казаки» (GSC Game World/«Руссобит–М») 27,49%
Command & Conquer Red Alert 2 (Westwood) 25,03%
Shogun: Total War (Creative Assemblys/Activision) 11,45%

– И я приглашаю на сцену майора Паркера.

В зале раздаются жиденькие аплодисменты. На подмостки поднимается не слишком симпатичная смуглая девушка в армейской форме и потертом бронежилете.

– Чего тебе, крошка? – обращается Сарж к девушке, после чего кричит за кулисы: Кто пропустил эту б... барышню. Никакого порядка!

Та окатывает его холодным взглядом и негромко произносит:

– Я майор Сара Паркер. Смирно, скотина!

Обалдевший квейкер вытягивается по стойке смирно.

Сара неторопливо подходит к нему и вдруг со всей силы бьет Саржа кулаком в живот.

– Сволочь, тыловая крыса, – орет она. – Где ты был, когда мы жарились в песках Криг 7Б! Мерзавец! Я научу тебя любить родину! Марш сортиры драить!

Сарж молча разворачивается и строевым шагом уходит за кулисы. Сара обводит зрителей все тем же хмурым взглядом, забирает приз и спускается в зал.

На сцену бочком выбирается сержант Сарж, пряча за спину вантуз.

SIMULATION

Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters)

Выбор читателей:

Need For Speed: Porsche Unleashed (Electronic Arts) 46,08%
FIFA 2001 (EA Sports) 17,70%
Colin McRae Rally 2.0 (Codemasters) 11,15%

– Лучшим симулятором года объявляется... – начинает Сарж, но тут на сцену с ревом вылетает забрызганный грязью Ford Focus и несется прямо на ведущего (сквозь боковое стекло можно рассмотреть перекошенное от ужаса лицо штурмана, пытающегося прикрыться картой). Зал замирает, однако Сарж в последний миг успевает сделать рокет-джамп и вылететь буквально из-под колес машины.

Автомобиль уносится прочь, рев мотора постепенно умолкает, и в наступившей тишине становится слышно, как вполголоса матерится застрявший в потолочных перекрытиях Сарж.

ADVENTURE

Escape From Monkey Island (Lucas Arts)

Выбор читателей:

Escape From Monkey Island (Lucas Arts) 45,35%
The Longest Journey (Funcom/Empire Interactive) 20,00%
realMYST Interactive 3D Edition (CYAN/ Mattel Interactive) 17,23%

– Мы снова рады приветст...

Ведущего опять оттесняют от микрофона.

– Спасибо, спасибо, спасибо, – Гайбраш Трипвуд лучезарно улыбается. – Честно говоря, я не удивлен вашем выбором – у вас хороший вкус, ребята. Мы, безусловно, лучшие. Как сейчас помню, нас преследовала армия взбесившихся коал, когда...

Элейн пихает Гайбраша локтем.

– Что, – он оборачивается. – О, Элейн, как я рад тебя видеть.

Жена отстраняет его от микрофона.

– Пользуясь случаем, я хотела бы передать привет всем моим верноподданным на острове Схватки. Спасибо.

Она берет мужа под ручку и, несмотря на его попытки вернуться к микрофону, уводит со сцены.

ACTION/RPG

Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive)

Выбор читателей:

Diablo II (Blizzard) 46,66%
Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive) .. 35,87%
Vampire: The Masquerade – Redemption (Nihilistic Software/Activision) 7,54%

– На сцену снова приглашается агент Дентон, – объявляет ведущий. – Нервных просьба удавиться. – Сарж выразительно смотрит на парня в первом ряду, который не так давно пытался подшутить над секретным агентом. Молодой человек поспешно удаляется из зала.

Джей Си поднимается, подходит к микрофону, выхватывает пистолет и стреляет в потолок. Оттуда раздается сдавленный вскрик, и на сцену падает снайперская винтовка.

– У меня все, – он прячет пистолет под плащ.

– У, проклятый кемпер! – возмущенно ругает незадачливого снайпера Сарж, вручая Дентону приз. – Держи мужик, честно фраг заработал, уважаю.

– Кому фраг, а кому – экспа, – холодно отвечает Дентон и уходит.

RPG

Baldur's Gate II: Shadow of Amn (BioWare/Black Isle/Interplay)

Выбор читателей:

Baldur's Gate II: Shadow of Amn (BioWare/Black Isle/Interplay) 50,91%
Planescape: Torment (Black Isle/Interplay) 21,26%
Might & Magic VIII: Day of Destroyer (New World Computing/3DO) 12,74%

– Приз получает, – Сарж удивленно смотрит в бумажку, чешет голову ракетометом и произносит: Бу по прозвищу «Хомяк»... Я сказал «Хомяк» Бу приглашается!

Через некоторое время он произносит в сторону: «Где же этот чертов хомяк?». И тут прямо у ног ведущего появляется шапка-ушанка, из которой вылазит небольшой хомячок и невозмутимо произносит:

– Я уже здесь.

Сарж подпрыгивает на три метра вверх, приземляется и берет хомячка на прицел.

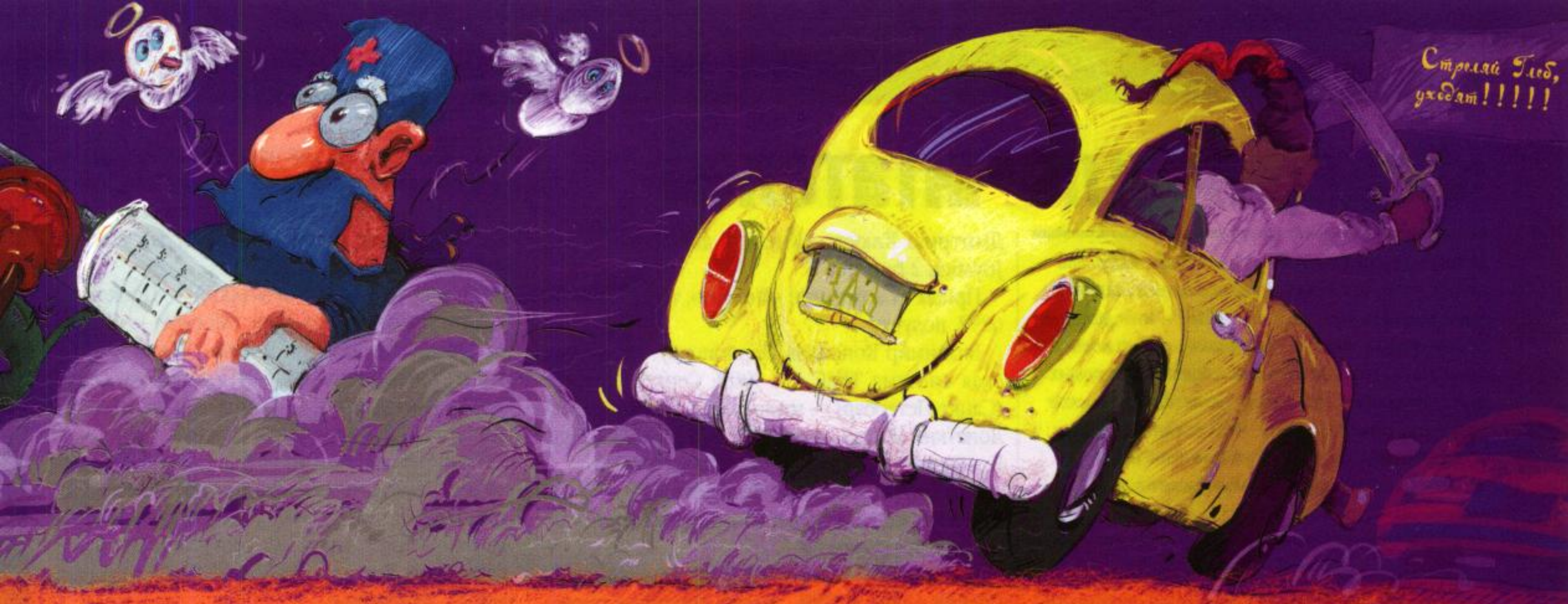
– А разве хомяки разговаривают? – неуверенно произносит он.

– Еще как разговаривают, – бас у хомяка оказывается на удивление густой. Он просит опустить микрофон и начинает речь:

– Я, конечно, благодарен вам за то, что вы по достоинству оценили проделанную нашей партией работу. Десятки вампиров, оборотней и просто ни в чем не повинных монстров приняли смерть от наших рук. Конечно, основная заслуга в этом – моя.

Бу начинает раздуваться от гордости и достигает размера среднего гоблина:

– Благодарные жители Берега Меча даже поставили мне огромный памятник в полный рост. – Он замолкает, чтобы послушать овации, но аплодисменты не раздаются.



– Я лично перегрыз пяточный нерв красному дракону и проклятая тва... – тут Бу замечает Арокха, цепенеет и пытается бочком сойти со сцены.

– Может, убьем еще кого-нибудь, – слышится из-за кулис.

На сцену вваливаются уже знакомый нам Минск в обнимку с гномом. Рейнджер подходит к Саржу и, поглаживая лысину, спрашивает:

– Вы здесь хомячка такого маленького в ушанке не видали?

ACTION/ADVENTURE

Metal Gear Solid (Konami/Microsoft)

Выбор читателей:

Metal Gear Solid (Konami/Microsoft) ... 29,49%
Tomb Raider: Chronicles (Eidos) 24,51%
The Devil Inside (Gamesquad) 18,15%

– Экшн, так сказать, адвенчур, – объявляет Сарж следующую номинацию. – Приз присуждается игре Metal Gear Solid, прошу представителя подняться на сцену...

Ведущий потрясенно умолкает, поскольку в эту секунду прямо перед микрофоном буквально из ничего возникает парень в темном комбинезоне.

– Ты кто? – обескураженно интересуется Сарж.

– Solid Snake, – бросает парень в сторону ведущего, не переставая шарить глазами по сторонам. – Слушай, ты не знаешь, где здесь сигнализация отключается?

– Без понятия. Какая, ты говоришь, змея? Солидная, что ли?

– Не солидная, а жесткая, – поправляет Саржа парень. – Я не понимаю – это военная база или что?

– Какая на фиг база, это церемония награждения Игровыми Оскарами, – возмущается ведущий. Парень потрясенно смотрит на него, затем вскидывает руку и произносит в часы:



– Блин, Хэл, когда ты свою аппаратуру настроишь?! Опять промазал! Ладно, я пошел, конец связи.

С этими словами парень исчезает, оставив после себя лишь едва заметное колебание воздуха.

ACTION-ARCADE

No One Lives Forever (Monolith Productions/Electronic Arts)

Выбор читателей:

Soldier of Fortune
(Raven Software/Activision) 21,50%
American McGee's Alice (Rogue Entertainment/
Electronic Arts) 14,51%
Hitman: Codename 47 (Io Interactive/
Eidos Interactive) 12,80%

На сцену выходит типичный злодей – громила в строгом вечернем костюме, с розой в кармане пиджака, с повязкой на глазу, с усами а-ля Чапаев и прической, как у Буденного.

– Злодей? – спрашивает у него Сарж.

– Злодей, – подтверждает злодей.

– Значит, русский, – делает вывод Сарж.

– Нет, Дмитрий Волков, – отвечает злодей и достает из кармана коробочку с огромной красной кнопкой.

– Значит так, – начинает Волков. – В здании находится бомба, и если наши требования не будут удовлетворены, то я взорву здесь все к чертовой матери. А мне бы не хотелось прерывать такое прекрасное представление, так что советую быть послушными. Итак, по пунктам. Во-первых, мы хотим сто миллионов долларов, во-вторых, Австралию и, в-третьих, выходной день по всему миру в честь нашей террористической организации... гып! – неожиданно заканчивает свою речь Дмитрий и, как подкошенный, валится на пол – это Сарж, потеряв терпение, заехал ему по затылку ракетометом.

– Извини, но я тебя перебью, – говорит ведущий, засовывает статуэтку террористу за пазуху и одним мощным броском вышвыривает бесчувственное тело за кулисы.

ИГРА ГОДА

Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive)

Выбор читателей:

Diablo II (Blizzard) 27,41%
Deus Ex (Ion Storm/Eidos Interactive) .. 17,37%
Baldur's Gate II: Shadow of Amn
(BioWare/Black Isle/Interplay) 14,76%

– И, наконец, апофигей сегодняшнего вечера – главная номинация, лучшая игра года! – объявляет Сарж. – Награду получает... Deus Ex!

– Какой секс? – заинтересованно переспрашивает Джулия Стрэйн, на нее шикают, и она сконфуженно умолкает.

– Агент Дентон, прошу вас! – приглашает Сарж, и Джей Си в очередной раз поднимается на сцену.

– База 51... Ангар 18... Вы никогда не задумывались, господа, о том, что первое число не делится на второе? Никогда, ни при каких обстоятельствах? Нет? Напрасно – в жизни каждого человека наступает момент, когда от правильного ответа на этот вопрос начинает зависеть его жизнь. Подумайте, ведь жизнь – это триллер, сюжет которого вы пишете сами. Только от вас зависит, какую роль вы в нем сыграете – главную или второстепенную...

Зал потрясенно молчит, переваривая услышанное, и только Джулия Стрэйн что-то уточняет у Дюка Нюкема.

– Итак, на этом торжественную часть церемонии можно считать законченной, – объявляет Сарж. – Я сказал «ЗАконченной», а если кто плохо слышит, я ему сейчас уши прочищу! – С этими словами ведущий перезаряжает ракетомет.

– ДА!! КОНЧЕННАЯ!! А ДЬЯБЛА – РУЛЕЗЗЗ!!!! – К сцене, истошно вопя, проталкивается Варвар, за ним гонится бригада санитаров. – Где дьяблочка, я вас спрашиваю? Это же лучшая игра, и RPG, и адвентюра, и стратегия, и симулятор, и графика у нее бесподобная, и музыка, и сюжет, и...

Варвар уже начал забираться на сцену, однако в последнюю минуту его все-таки поймали и после непродолжительной борьбы одели в смирительную рубашку.

– Вы это, не обижайтесь, – произносит один из санитаров, в то время как его приятели затыкают Варвару рот. – Он хоть и буйный, но неопасный, и успокаивается легко, вот смотрите...

С этими словами санитар склоняется над связанным Варваром и произносит ему на ухо: «Дьябло – рулез!», после чего тот сразу же успокаивается и умиротворенно улыбается, позволяя себя унести.

– Так, – произносит Сарж. – Здесь есть еще люди, считающие, что Дьябло – рулез? Нет? Очень хорошо. Тогда прошу всех пройти на второй этаж, через полчаса начинается фуршет. ■

«Оскары» для читателей

Итак, третье ежегодное голосование «Игровой Оскар 2000», организованное редакцией нашего журнала и Web-сайтом «ГаММеР», www.gammer.net, завершено. Все его участники имеют полное право считать себя членами «Академии игровых наук и искусств». На сей раз наше читательское жюри насчитывало более 1900 человек. Пришла пора объявить, кто же из участников стал обладателем подарков, предоставленных уважаемыми спонсорами.

Розыгрыш призов состоялся 12 января 2001 г. в редакции «Домашнего ПК» в присутствии наших коллег из «Компьютерного Обозрения» и представителей генерального спонсора акции – компании **DataLux**, тел. (044) 249-6303.

Эта компания, являющаяся официальным дистрибьютором продукции Logitech в Украине, предоставила игровые контроллеры и манипуляторы от самого любимого редакцией производителя. А удача улыбнулась следующим участникам акции:

Владимиру Алексеенко (Чернигов) – руль Logitech Wingman Formula GP; Александру Логинову (Москва) – мышь Logitech Wingman Gaming Mouse; Владимиру Данилевскому (Киев) – джойстик Logitech WingMan Attack; Вадиму Грабко (Днепропетровск) – мышь Dexxa Optical Mouse; Михаилу Лапушкину (Санкт-Петербург) – джойстик Dexxa Joystick 2 button; Дмитрию Клюеву (Киев) – джойстик Dexxa Joystick 2 button.

Призы от компании **«Фолгат»**, тел. (044) 246-6292, получат:

Владимир Коненков (Тернополь) – акустическая система TEAC PM-500B; Сергей Матвеев (Санкт-Петербург) – мышь Logitech S38; Василий Лопаткин (Киев) – мышь Logitech S38; Александр Кремзер (Запорожье) – мышь Logitech S38.

Призами от компании **«Евро Плюс»**, тел. (044) 276-7496, оснастят свои компьютеры такие участники голосования:

Александра Ройлян (Харьков) – геймпад Creative Cobra II USB; Антон Анисимов (Новоград-Волынский) – звуковая карта Diamond Sonic Impact S100.

Геймпад Primax Conqueror Pro от компании **Geroy**, тел. (044) 228-7880, будет отправлен Андрею Гапонову (Запорожье), а сканер Mikrotek Scanmaker 3600 от компании **Saltus**, тел. (044) 455-6333, получит Макс Каминский из Москвы.

И наконец, лицензионные коробочные игры – мечта любого геймера, большинство из которых боролись за самые высокие места во многих категориях опроса.

От компаний **«Новый диск»**, *www.nd.ru*, и **«СофтПром»**, тел. (044) 242-5300, подарки получат следующие «академики»:

Максим Нефедов (Киев) – Baldur's Gate II: Shadow of Amn; Алекс Сафронов (Киев) – Icewind Dale; Федор Зайцев (Нижний Тагил) – Sacrifice.

Ведущий российский издатель программного обеспечения компания **«1С»**, *games.1c.ru*, представлена в нашем списке как отечественными продуктами, так и локализациями зарубежных игр, доставшимися:

Леониду Сидоренко (Ужгород) – «Проклятые Земли»; Дмитрию Сахарову (Москва) – «Корсары: Проклятие дальних морей»; Владимиру Томашу (Днепропетровск) – «Подарочек»; Олегу Быкову (Красноярск) – «Война миров»; Евгению Потопляку (Львов) – «Дети Селены».

Возмутители спокойствия в жанре RTS из киевской компании **GSC Game World**, *www.gsc-game.com*, оставили свои автографы на той самой коробке с игрой «Казаки», которая будет отправлена Дмитрию Комову в самый казацкий город – Запорожье.

Призы от официального дистрибьютора игр известных зарубежных издателей в СНГ, компании **SoftClub**, тел. (095) 232-6952, получат:

Эдуард Музыка (Николаев) – Shogun: Total War; Егор Тильпунов (Киев) – Ground Control.

А компания **«Бука»**, *www.buka.ru*, для победителей розыгрыша среди участников опроса выделила локализованную ею игру FAKK2: Heavy Metal. Она достанется Светлане Погореловой из Киева.

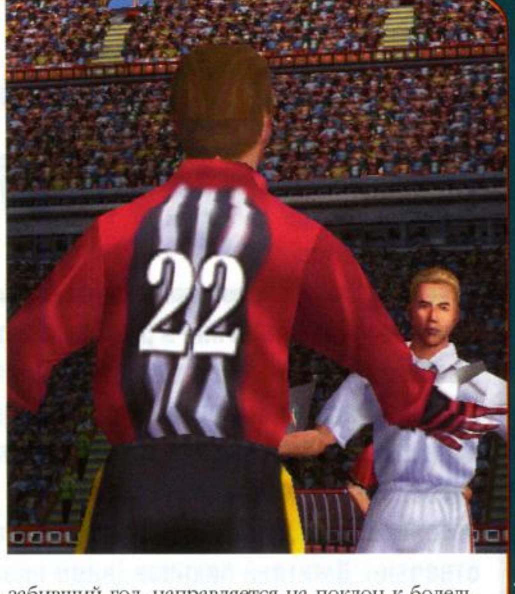
А вот фирменная футболка с символикой Diablo II уедет в Нижний Новгород к Николаю Угланову.

Жюри конкурса «Игровые Оскары 2000» призывает всех «академиков» принимать участие в других, не менее интересных голосованиях на сайте «ГаММеР», *www.gammer.net*. ■

Мы чужие на этом празднике...

Сергей Галушка

Честно признаться, каждую новую версию FIFA я жду с особым нетерпением, словно старого друга, возвращающегося из дальних странствий: приятно подмечать в нем новые черты и привычки, присматриваться, приглядываться, снова учиться общению. Вроде все по-прежнему, и в то же время что-то изменилось. В лучшую или худшую сторону? Разберемся!..



Сразу бросается в глаза новый интерфейс игры, переработали его капитально, только непонятно зачем – особого удобства это не прибавило, в отличие от лишних проблем. В FIFA 2001 вы сможете выступать за любую из 50 национальных и клубных сборных (к сожалению, ни украинских, ни российских среди них нет), которые сложным образом размещены в 17 лигах. Игры ведутся одновременно в рамках чемпионата страны, Лиги чемпионов или Кубка УЕФА. При желании легко оптимизировать составы команд, изменить стратегии, отредактировать характеристики многих отдельных игроков (узнаваемы и не полностью подвержены вашей редакции лишь футбольные «звезды», такие, как Бирхофф, Кан, Зидан). К сожалению, опять допущены неточности в составах, стратегиях и тактиках ведущих европейских клубов, правда, по утверждениям разработчиков, эта информация была действительна на 15 августа 2000 года.

Увы, теперь отсутствует возможность поиграть за именитые «классические» коллективы прежних лет, зато легко организовать свой собственный турнир (custom). За основу можно взять, например, корейскую или израильскую лигу, изменить носы, глаза, прически, фамилии. Примерно так создаются народными умельцами недостающие украинская и российская лиги, а кто не хочет долго мучиться, то пожалуйте на страницы сайтов *fifa2000.ukrainiansoccer.net* и *russia.fifa2001.com*, где без проблем можно отыскать составы любимых команд.

Претерпел значительные изменения в лучшую сторону «искусственный интеллект» компьютерных соперников. Бездумные пасы «вслепую» в расчете на рывок быстрых нападающих не проходят, оборона противника строится умело и продуманно, выходы один на один с вратарем сведены к минимуму. Игроки ведут себя вполне естественно: красиво играют, изредка дерутся, иногда ругаются с арбитрами. В общем, все как в реальном футболе: движения точны и отшлифованы, их набор разнообразен, сразу чувствуется «отпечаток» технологии Motion Capture (кстати, набрав в поле поиска на заглавной странице сайта *www.infolder.com* слово «fifa», вы сможете попасть на страницы, где в картинках рассказывается о том, как создавалась игра, – к слову, очень интересный материал).

Арсенал движений вратаря дополнился новыми трюками. Теперь при сильном ударе голкипер не рискует брать мяч в руки и вначале отбивает его перед собой, а уж затем ловит «намертво». Таким образом, у нападающих появляется шанс «пойти на



добивание», вот только воспользоваться им я пока так ни разу и не смог. Возросла реалистичность игры. Так, при выходе в штрафную площадку не всегда можно попасть в створ ворот, особенно если хочешь увеличить силу удара. В целом же, играть стало интереснее и сложнее!

Довольно серьезным изменениям подверглась графика: более детально прорисованы игроки, изменена их форма, улучшилось отображение теней на стадионе во время солнечной погоды и при искусственном освещении, добавились некоторые световые эффекты.

Но как это часто бывает, первые восхищения сменились легким разочарованием. Зрители опять сидят вперемежку, отдельных секторов для фанов соперника не выделяется. На трибунах развеваются флаги обеих команд, причем в равных пропорциях. Иногда случаются казусы, когда нападающий, забивший гол, направляется на поклон к болельщикам противника (о чем красноречиво свидетельствует соответствующий флаг команды). На стадионе царит дружба, братание и всеобщее веселье. Одним словом, все зрители ратуют лишь за красоту футбола, но никак не за любимую команду. Эдакая нравоучительная картина эпохи советского реализма. Поведение болельщиков тоже слегка удивляет: целый матч они в шахматном порядке, словно ваньки-встаньки, то вскакивают, поднимая руки вверх, то вновь садятся. Ну спрайтовые они что с них возьмешь?

Зато в промежутках между секторами и на беговых дорожках вы можете наблюдать суровых работников службы безопасности стадиона – трехмерные фигурки в желтой форме. Появились также линейные судьи, скамейки запасных, фотокорреспонденты, телевизионщики с камерами, разминающиеся игроки.

О страстях, царящих на стадионе, свидетельствует только звук. Болельщики активно реагируют на грубую игру, несправедливые решения судей и т. д. Звук сделан неплохо: отчетливо слышны не только рев трибун и свистки судей, но и удары по мячу и даже падения игроков и подкаты. У комментаторов расширился словарный запас, появилась склонность к суждениям и даже предсказаниям. Музыкальное сопровождение выше всяких похвал – тема Bodyrock в исполнении Moby.

Общее хорошее впечатление от игры омрачается тем фактом, что практически каждый розыгрыш стандартных положений вблизи штрафной площадки (угловой или штрафной) заканчивается взятием ворот, равно как и фланговые прорывы с навесом в штрафную. Еще одна неприятность – при повторе игровых моментов доступны всего лишь пять видов обзора. Нет возможности зафиксировать камеру за конкретным игроком или точкой на поле.

И все же игра удалась, обеспечив болельщиков на период футбольного межсезонья искусственным механизмом для выработки адреналина. ■



FIFA 2001
Разработчик-издатель EA Sports
Жанр спортивный симулятор
Web-сайт www.fifa2001.com



- Улучшен AI компьютерного соперника
- Появились боковые судьи, флаги на трибунах, скамейка запасных, фотокорреспонденты, телеоператоры
- Нет украинской футбольной лиги
- Исчезла возможность игры за команды прошлых лет

Пятнадцать человек на сундук мертвеца...

Олег Данилов

Давненько не брали мы в руки румпель, ох давненько... «Корсары: проклятье дальних морей» – великолепная пиратская RPG от компании «Акелла» (см. статью в этом номере) – заставила нас вспомнить деньки собственной молодости... Естественно, мы не могли удержаться и обратились к знатным просоленным морским волкам, или, если хотите, sea dogs, из «Акеллы» и поговорили по душам. О пиратах, море и веке парусников... На наши вопросы отвечают Дмитрий Архипов (вице-президент по разработке), Дмитрий Демьяновский (ведущий программист), Ренат Незаметдинов (сценарист) и Сергей Белистов (продюсер игры «Век парусников 2»).

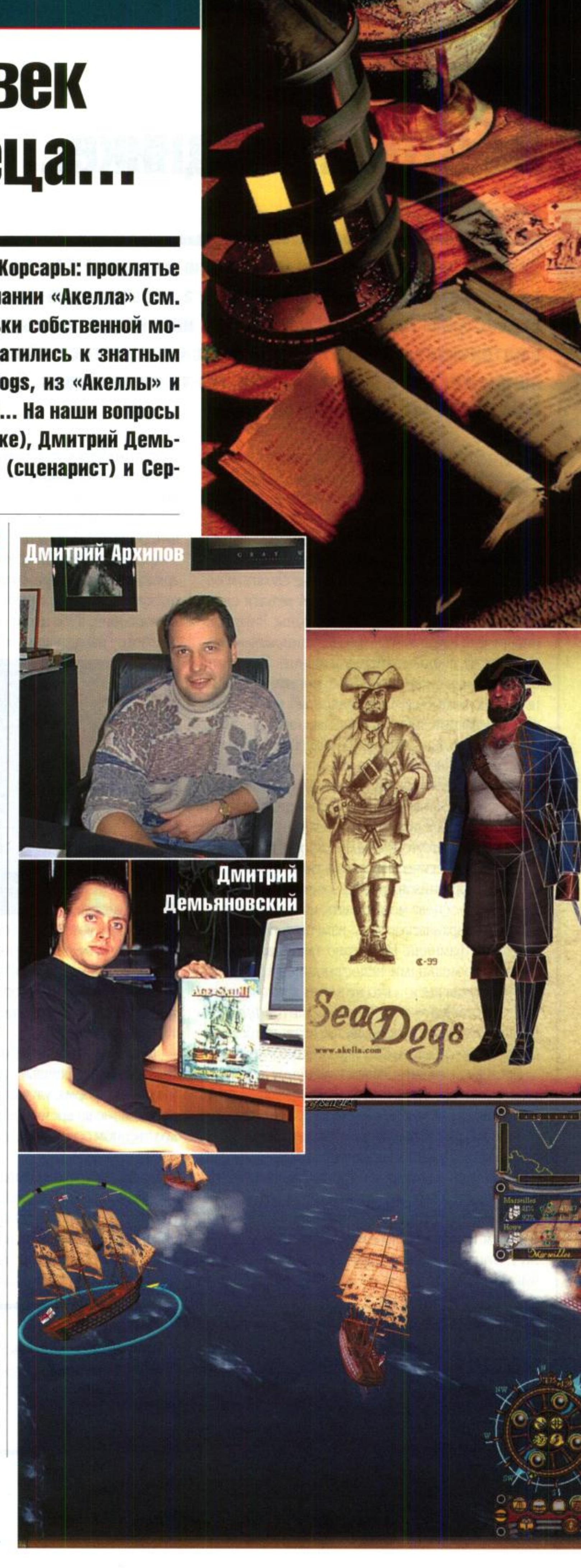
Что ж, «Корсары» ушли в дальнее плаванье, остается пожелать им «семь футов под килем» и поздравить вас с этим знаменательным событием. Вы делали эту игру, как мне кажется, более трех лет, почему так долго?

Причин много. Во-первых, «Корсары» – сложная и объемная игра. Очень много времени отняло программирование алгоритмов искусственного интеллекта, отвечавшего за навигацию кораблей в открытом море, а также проработка нелинейного сюжета, ролевой части, графики и вообще доводка «геймплея».

Помимо внутренних проблем, существовали и внешние. Ведь первая демоверсия была собрана еще в 97-м фактически за полгода. В ней еще не было ничего, кроме моря и нескольких моделей кораблей, но это уже был работающий прототип. В том же году игру продемонстрировали на выставке Millia во Франции, где на нее обратила внимание компания Sega Soft. Однако наше сотрудничество не продлилось долго – Sega Soft вскоре закрылась. Потом наступил период совместной работы с Activision, также непродолжительный. После этого, в 98-м году, игра была показана на E3, где нами очень заинтересовалась компания Interactive Magic. Тогда же мы и подписали контракт о разработке глобальной многопользовательской игры на пиратско-морскую тематику, подобную Ultima Online. Через год появилась сетевая версия, поддерживавшая игру по локальной сети, которая была продемонстрирована на E3'99. Она получилась совсем не такой зрелищной, какой является сегодня – ведь вся графика оптимизировалась для пропускных способностей Internet. Но финансовый крах, поразивший Interactive Magic осенью 99-го, фактически положил конец ее издательской деятельности. Мы снова отправились в свободное плавание. И тем не менее на выставке ECTS в Лондоне к нашему проекту проявила большой интерес компания Bethesda, но... им не нужен был многопользовательский режим. Наоборот, требовались возможность мощной однопользовательской игры, хорошая сюжетная линия и более богатое графическое оформление. Мы добавили много новых моделей кораблей, спецэффектов, была введена «городская» часть игры. Вот, собственно, с того момента у «Корсаров» и появился западный издатель и игра постепенно стала приобретать тот вид, который она имеет сегодня.

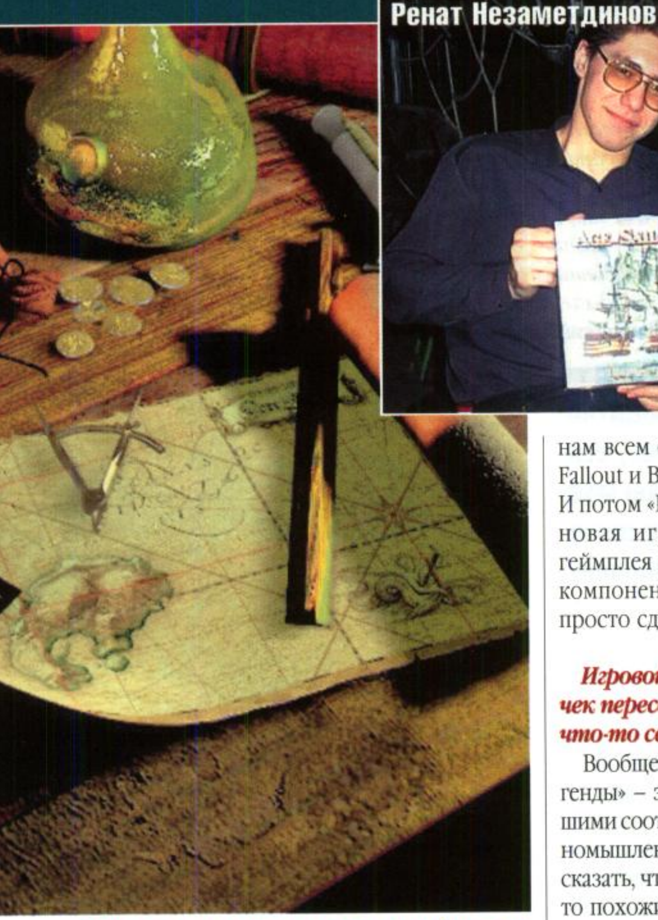
Где-то я видел сообщение, что будет продолжение «Корсаров». Так ли это?

Да, это так. Однако у проекта пока нет утвержденного названия и сюжета. Сейчас мы можем только сказать, что игра выйдет осенью как на PC, так и на приставке Xbox. Будет использоваться то же программное ядро, что и в «Корсарах», это наша собственная разработка – движок STORM, в котором реализованы все новейшие достижения в области трехмерного моделирования. В новой игре упор сделан на квестовую часть (она станет более разветвленной), на улучшение качества анимации персонажей (анимированные лица) и графики в целом. Кроме того, будет переработана сухопутная часть игры, а также появится возможность выбирать главного персонажа.



Дмитрий Архипов

Дмитрий Демьяновский



Ренат Незаметдинов



Сергей Белистов



Почему вы не взяли за основу исторические реалии: карибских, мадагаскарских, берберских пиратов, Ганзейский союз?

Ну, во-первых, если бы мы в качестве основы использовали реальные факты, это бы значительно ограничило свободу творчества в работе над сюжетом. В этом случае пришлось бы придерживаться хронологии. Например, согласно историческим данным, во времена Николаса Шарпа, главного героя игры, корабельные орудия бомбами еще не заряжали, а вот в «Корсарах» это возможно. Закрыв глаза на такие моменты, мы сделали геймплей динамичней, а игру – более фэнтэзийной в целом. Кроме того, моделировать реально существующие острова и города было бы и сложнее, и дольше.

Все большие игры «Акеллы» связаны с парусным флотом. В чем причина: морская романтика, Сабатини или что-то еще?

Просто мы все любим море и, конечно же, зачитывались классическими пиратскими романами. А также мы очень любим компьютерные игры – болезнь конца века, так сказать. А вообще, причин немало. И одна из них – это то, что не так уж много игр на морскую тематику, а хороших – еще меньше. Едва ли пяток наберется. Вот мы и решили совместить приятное с полезным и сделать классную морскую игру. Надеемся, что нам это удалось.

Наверное, вам сейчас задают множество вопросов типа «Почему вы не сделали то-то и то-то, как в Pirates! Gold?». Итак, почему нет наземных сражений и пр., и пр.?

Да, «Корсаров» нередко сравнивают с бессмертным творением Сида Майера, однако мы сразу хотим сказать, что никогда не пытались просто создать клон Pirates! на новом технологическом уровне. Нам действительно нравится эта игра, но не одна она повлияла на разработку «Проклятья дальних морей». Например, нам всем очень нравятся спектрумовская Elite, Fallout и Baldur's Gate, если брать из последних. И потом «Корсары» – и так довольно многоплановая игра, сочетающая в себе элементы геймплея различных жанров. Дополнительные компоненты могли бы нарушить баланс или просто сделать игру слишком громоздкой.

Игровой дизайн «Корсаров» имеет много точек пересечения с «Морскими легендами». Вас что-то связывает с этой игрой?

Вообще-то, ничего не связывает. «Морские легенды» – замечательная игра, разработанная нашими соотечественниками и в какой-то мере единомышленниками. Но ведь, в принципе, можно сказать, что все игры на подобную тематику чем-то похожи, а так как их вообще немного, то эта похожесть особенно заметна.

Вы сознательно не сделали в «Корсарах» многопользовательского режима? Как мне кажется, бороздить просторы Архипелага в «кооперативной» игре было бы интересно...

Да, мы согласны, что такой режим гармонично вписался бы в игровой мир. Но одним из условий нашего западного издателя было наличие проработанной сюжетной линии для однопользовательской игры, что мы и сделали. Если бы мы параллельно занялись еще и разработкой мультиплейера, то, боюсь, игра не вышла бы ни минувшей осенью, ни зимой. Но мы можем сказать, что планируем создание глобального многопользовательского мира на основе вселенной «Корсаров». Хватило бы сил...

Есть планы разработать фэнтэзийную стратегию, где события будут разворачиваться в XXX веке.

Как я понял, по сравнению с «Веком парусников 2» «Корсары» – не более чем аркада? Почему многие интересные моменты из грядущей игры не появились в «Проклятье дальних морей»?

«Век парусников 2» – проект с вполне конкретной жанровой принадлежностью. Это морская историко-стратегическая игра (wargame), основанная на событиях конца XVIII – начала XIX вв., с большой точностью моделирующая известные битвы. «Корсары» же – игра на стыке многих популярных жанров – это и RPG, и adventure, и action. Продукты рассчитаны на немного разную аудиторию. Любители морской истории, точного моделирования условий сражения и управления кораблями той эпохи найдут «Век парусников 2» гораздо более интересным, тогда как поклонникам ролевых игр «Корсары» покажутся привлекательнее.

Расскажите об основных особенностях «Века парусников 2»? Чем будет отличаться русскоязычный вариант от западного издания?

Как мы уже говорили, это историко-стратегическая игра, при создании которой использовалось то же программное ядро, что и для «Корсаров», – STORM, поэтому внешне они действительно похожи. Однако акценты расставлены немного иначе, так как в «ВП2» в битве может принимать участие одновременно до 60 кораблей, тогда как в «Корсарах» эта цифра значительно меньше. В игре будет как однопользовательский, так и многопользовательский режим с поддержкой до 32 игроков, игры через Internet и серверов GameSpy. В однопользовательском режиме предусмотрены три исторические кампании: англо-французская, американская и русско-турецкая. Последняя войдет только в российскую версию игры. Эта кампания переносит нас во времена русско-турецкой войны 1768–1774 годов и «Первой экспедиции в Архипелаг» (Эгейское море, фактически первый выход русского флота из Балтики). Кроме того, будет custom campaign, в которой игрок сможет покупать новые корабли, ремонтировать старые, поднимать класс команды, в общем, то, чего в исторических кампаниях делать нельзя. Также в игре предусмотрены более 100 отдельных исторических сценариев.

Имея в руках такой мощный engine, не планируете ли вы создание игр о древних морских битвах – Греция, Рим и т. д., или сражениях XX века?

STORM, действительно, уникален и открывает нам широчайшие возможности для реализации самых смелых задумок. Пока мы не собираемся воссоздавать морские битвы Древнего мира, зато есть планы разработать фэнтэзийную стратегию, где события будут разворачиваться в XXX веке.

Нет ли в закромах у «Акеллы» новых игровых проектов, о которых мы еще не знаем?

Ну, если описанная выше фэнтэзи-стратегия находится пока на уровне идеи, то игра PT-Boats уже обрела вполне материальные формы. PT-Boats – это такие торпедные катера, которые сыграли важную роль в истории Второй мировой войны. На одном из подобных катеров служил в свое время американский президент Джон Кеннеди. А вообще, сначала хотелось бы выпустить уже объявленные игры, а там видно будет. ■

...йо-хо-хо и бутылка рома!

Олег Данилов

Ловите ветер всеми парусами.
К чему гадать,
любой корабль – враг.
Удача миф,
и эту веру сами
Мы создали, поднявши
черный флаг.
В. С. Высоцкий

Они никогда не были благородными борцами за справедливость и защитниками униженных и оскорбленных. Они не знали таких слов, как любовь, верность, честь. Хотя среди них и попадались одаренные люди, основную массу составляли хладнокровные насильники и убийцы. За несколько тысячелетий они сменили множество имен – «береговые братья», «джентльмены удачи», пираты, буканьеры, флибустьеры, каперы, корсары...

Вот повернулся боком флагманский фрегат,
И левый борт окрасился дымами.
Ответный залп – на глаз и наугад –
Вдали пожар и смерть – удача с нами.
В. С. Высоцкий

Благородными донами и галантными джентльменами, ведущими куртуазные беседы с прекрасными дамами, их сделали авторы приключенческих романов, выжимающие слезы из домохозяек и сопливых мальчишек, бредящих морской романтикой, и... бездушные голливудские продюсеры, обожающие happy-end и отождествляющие художественную ценность фильма с его финансовым оборотом. Бог им судья. Вся проблема в том, что вслед за ними эстафетную палочку в облагораживание образа «джентльменов удачи» подхватили разработчики игр. А начал это «святое» дело лично отец многих игровых жанров, живая легенда гейм-индустрии Сид Майер.

Я до сих пор проклинаю себя за то, что не включил в список «десяти игр, которые потрясли мир» («Домашний ПК», № 12, 2000) великолепных Pirates! Gold. Количество часов, проведенных вашим покорным слугой за этой незамысловатой игрушкой, не поддается подсчету – целые месяцы тонули в пучине Карибских морей... С тех пор много воды в Гольфстриме утекло, и многие безуспешно пытались повторить феноменальный успех той игры, всех и не упомнишь. Единственный ремейк, запомнившийся лично мне, как ни странно, был сделан в СНГ, это известные в узких кругах «Морские Легенды» (Nival/Ocean). Главное, из-за чего я вышел из себя и забросил Sea Legend, – слишком жесткая привязка к сюжетной линии. Когда огромный боевой флот у меня просто отобрали, а самого на легком кораблике отправили на рандеву с превосходящим по силам противником, потому что этого требовал сюжет... извините!

Похоже, вторая попытка российских разработчиков оказалась более удачной. «Корсары: проклятье дальних морей», созданная «Акеллой» и изданная в СНГ вездесущей «1С», получилась весьма захватывающей и, что самое главное, максимально приближенной к оригиналу, то есть Pirates! Gold. А раз ребята замахнулись на святая святых, игры Сида Майера, то и спрос с них будет серьезный. Сравнивать-то придется с классикой.

Итак, что же мы имеем? Да по сути все тех же «Пиратов», выполненных на новом технологическом уровне с добавлением квестовых и ролевых элементов. Казалось бы, мелочи, игровая идея осталась практически без изменений, но общий уровень игры и критическая масса дополнений заставляют относится к «Корсарам» как к самостоятельному проекту.

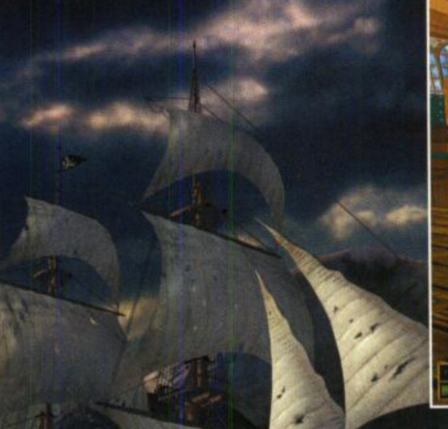
Вы слышали, как скрипит под подошвами ваших ботфортов палуба? Вы чувствовали, как волны, разбиваясь о бушприт, обдают вас солеными брызгами? Вы видели, как мачты тонущего фрегата скрываются под водой? Как затягиваются орудийным дымом борта огромного мен-о-вара и сотни книппелей рвут парусину? Нет? Мне жалко вас...

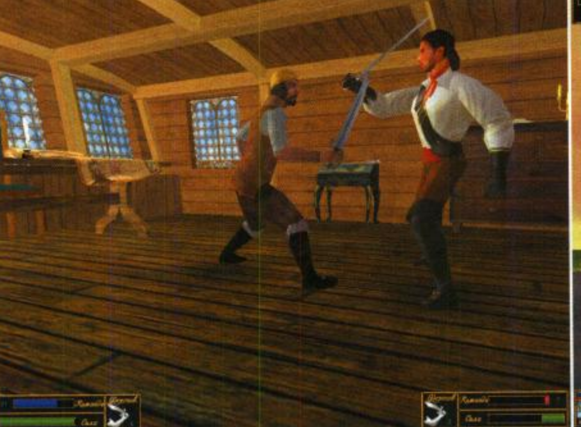
Из разных выбирались передряг,
Но с ветром худо, и в трюме течи.
Но крикнул капитан – «На абордаж!
Еще не вечер, еще не вечер!».
В. С. Высоцкий

Графику «Корсаров» нельзя назвать суперсовременной и архисложной, но, тем не менее, трехмерные модели кораблей выполнены просто великолепно, а волнение, шторм, смерчи, туман и дождь делают морскую погоду настолько реалистичной, насколько это вообще возможно на сегодняшний момент. Кажется, дизайнеры потратили все отведенные им полигоны на изображение кораблей. Вы даже можете пройтись по палубе собственного флагмана, и лично проинспектировав каждую пушку, принять участие в корректировке стрельбы. Более того, снаряды, а их в игре четыре типа – ядра, картечь, книппеля













(два связанных цепью или стержнем ядра, предназначенные для обрывания снастей) и бомбы, оставляя в парусах рваные дыры, могут поразить еще одну цель.

Берега далекого, затерянного в Атлантике архипелага выглядят попроще, хотя и здесь в изображении городов и фортов множество деталей. Фигуры главного персонажа и NPC, хотя и бедноваты, смотрятся очень неплохо, а внутренняя отделка помещений весьма впечатляет.

Но что же сама игра? Итак, вы выступаете в роли молодого капитана Николаса Шарпа, командовавшего торговым судном, попавшего в рабство и вырвавшегося на свободу. Под вашим началом малюсенький 9-пушечный пинк и сорок человек в подчинении. Дальше вы вольны поступать как хотите. Поднять ли черный флаг и грабить все встречные корабли, получить ли каперский патент у одной из трех стран, представленных в архипелаге (Англия, Франция и Испания), выполняя поручения губернаторов, или вообще отправиться в свободное плаванье, объявив своими врагами всех и вся. Последнее, конечно, возможно, но тогда вы вряд ли проживете долго и уж точно не сможете выполнить сюжетные квесты. А сюжет у нас таков: вам необходимо разгадать тайну смерти своего отца пирата Максимильяна Шарпа, найти спрятанные им сокровища, вывести на чистую воду нечистоплотного губернатора одного из английских поселений, жениться на дочери французского консула и остаться при этом в живых. Естественно, при игре за разные государства сюжетные квесты меняются.

Ролевая система в «Корсарах» весьма оригинальна. За каждое потопленное или взятое на абордаж судно, за каждый сюжетный квест и добрый поступок вы получаете очки опыта, которые по достижении нового ранга можете расходовать на повышение личных качеств – фехтования, меткости, навигации, абордажных умений, коммерции и т. д. Кроме того, каждые два ранга открывают вам доступ к командованию кораблями высшего класса (всего их шесть). Характеристики также повышаются за счет найма помощников – боцмана, врача, плотника, казначея, старпома, артиллериста и других. Старший помощник к тому же способен командовать захваченным призовым судном. Ваша эскадра может пополняться кораблями вставших под ваш флаг капитанов, которых на островах архипелага достаточно.

А повешенным сам Дьявол-Сатана
Голы пятки лижет.
Смех, досада, мать честна.
Не прожить, не выжить...

В. С. Высоцкий

Старая добрая поговорка: «Кому суждено быть повешенным – тот не утонет» в отношении «Корсаров» не срабатывает. Мне довелось любоваться собственным (в смысле Николаса Шарпа) телом, идущим на корм акулам, выброшенным на безлюдный берег и аккуратно повешенным на реях... Игра не прощает ошибок на начальном этапе. Ваш легкой пинк потопит любой «торговец». Зато ближе к середине, когда под командованием окажется корабль третьего-второго класса (корветы весьма хороши) и эскадра на пять-шесть вымпелов, вы можете спокойно нападать даже на «Золотой конвой», охраняемый мен-о-варами и линейными кораблями. Причем тогда морские баталии принимают поистине эпический характер – до 15–20 вымпелов в бою.

В качестве претензий к разработчикам «Корсаров» можно отметить отвратительное качество озвучивания персонажей, некоторую нестыковку эпох и стран – ну не встречались каравеллы и флейты с корветами и фрегатами (разве что очень редко), да и чисто балтийской шняве нечего делать в Атлантике.

Несмотря на то что игра получилась очень похожей на Pirates! Gold, она захватывает не на шутку (опять я отложил Baldur's Gate II, хотя до конца осталось немного). Тем более что со времен шедевра Майера уже прошел изрядный срок, и успело вырасти поколение игроков, не знакомых с пиратской, черт побери, романтикой. ■





Разработчик «Акелла»
Издатель «1С»
Жанр ролевая игра
Web-сайт www.akella.com/seadogs/main-ru.html



- Отличная графика
- Разнообразный геймплей
- Несколько сюжетных линий
- Оригинальная ролевая система
- Отвратительное озвучивание
- Слабый искусственный интеллект
- Несбалансированность заданий



ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

❶ С какой из пиратских республик российские правители собирались устанавливать дипломатические отношения?

❷ Назовите пирата, который за заслуги перед английской короной был удостоен рыцарского звания и дослужился до чина адмирала.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc-ua.com** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2001 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Корсары: проклятье дальних морей»**, предоставленная компанией **«СофтПром»: (044) 242-5300.** Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online *www.itc-ua.com* **5 марта 2001 г.**

Красота – это обещание счастья

Александр Птица

The size does matter (Размер имеет значение).
Рекламный слоган фильма «Годзилла»

Скажите на милость, какой умник из маркетингового отдела Interplay на протяжении всего долгого периода, пока Giants рождались, шлифовались и полировались в творческой лаборатории Planet Moon Studios, морочил голову всему честному народу и развешивал на органы слуха тонны макаронных изделий, взахлеб утверждая, что намечается отличная стратегическая игра?

Нет, чтобы прямо, честно и откровенно сказать: «Ребята, вы получите красоту неземную. Только отнюдь не в стратегическом жанре». К такому выводу я пришел, когда наконец гигантский монстр Кабуто, морская волшебница Дельфи со своими соплеменницами и пятерка бравых космопроходцев Меккаринов ожили на экране монитора моего домашнего компьютера (он чуть-чуть помощнее офисного, и это важно).

По большому счету, все-таки некоторые атрибуты стратегий (постройка баз, сбор ресурсов) в определенной мере присутствуют, однако игра в целом, как и предыдущий «мутант» – Sacrifice, сметает на своем пути замшелые бастионы жанровых рамок и ограничений, по крайней мере, в однопользовательской части. В мультиплейере у Giants, как ни крути, на первый план выходит стратегия. Это тема для отдельного разговора, к которому мы пока не готовы. Сегодня же в нашей препараторской попробуем разобрать по косточкам однопользовательскую часть.

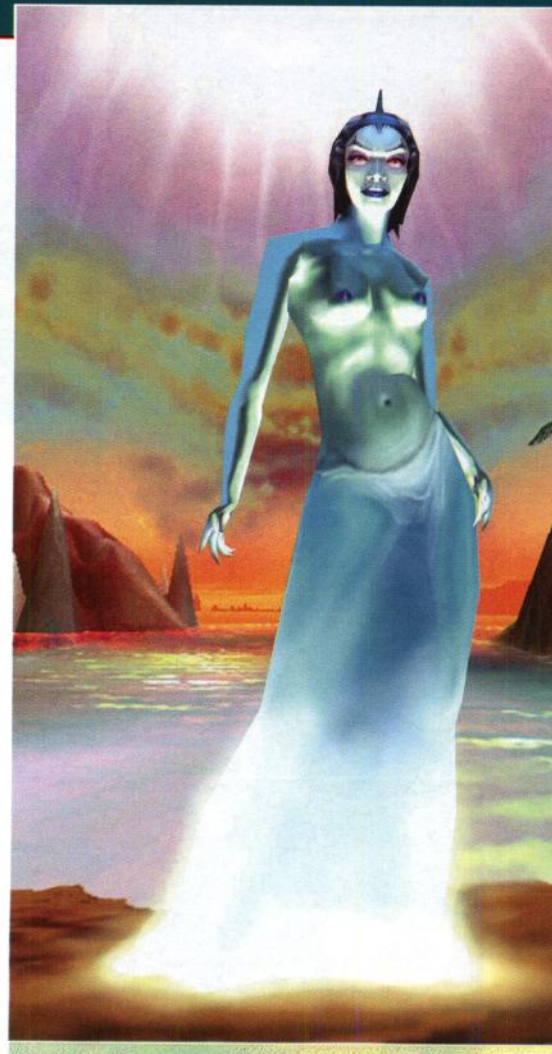
...Все началось с того, что горстка беглецов из Shiny Entertainment, окончательно двинувшись мозгами после работы над первым MDK, решила переплюнуть своего бывшего начальника – самого большого оригинала игровой индустрии Дэвида Перри – по части его фирменной оригинальности.

Ребята нарекли свою команду Planet Moon Studios и на три долгих года отправились в добровольное заточение на далекий и прекрасный планетоид,

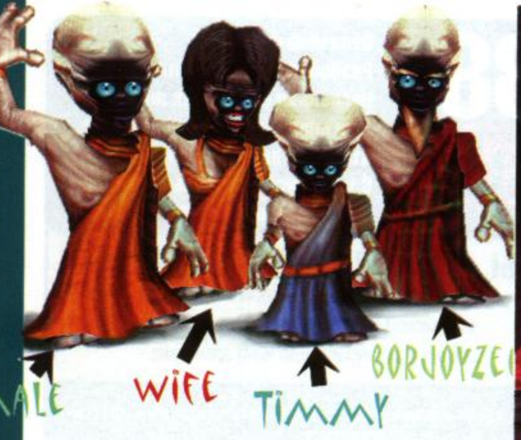


который после вселенской катастрофы почему-то не превратился в выжженную пустыню, а сохранил свою почти тропическую экосистему.

Игра, собственно, и представляет собой репортаж о «трагиэпических» событиях, случившихся на планетке, после того как на нее, заблудившись в космических странствиях, совершили аварийную посадку простые как правда, храбрые до идиотизма и почему-то зацикленные на «Правь, Британия» ребята, зовущиеся Меккаринами. И они попадают в гущу разнообразных странностей и непонятностей. У самих аборигенов внутренних проблем «выше крыши». Когда-то во время оно местные красавицы и по совместительству волшебницы Морские Жницы (Sea Reapers) сотворили себе в подмогу мерзкого исполина Кабуто. Думали, что он своей широкой грудью встанет на их защиту, а он, понимаете ли, отбился от рук и стал «качать права». Вот и начались разборки за право называться хозяевами «Острова». Под всеобщую «раздачу» попадала еще одна группа разумных обитателей этого райско-

















го местечка – Умники (Smarties), большеголовый народец с умелыми ручками. Кстати, внутри сообщества русалок-волшебниц наблюдались свои собственные разногласия. Их главная повелительница Сафо (Sapho) была не в восторге от поведения собственной дочери Дельфи (Delphi)...

...Есть у меня для вас две большие новости – одна хорошая и одна плохая.

Хорошая: игра длинная, 17 миссий (5 – за Меккаринов, 7 – за Дельфи, 5 – за Кабуто), да еще и с подмиссиями внутри. Мой личный выбор – меккариновская сюжетная линия.

Плохая: сохранениями во время миссий даже и не пахнет, а в сочетании с некоторой перенасыщенностью «багами» этот факт может довести до сердечного приступа. Представьте себе, что вы уже близки к завершению очередного этапа (а это не так-то просто), и вдруг – бац, игра говорит «До свидания» и благополучно вываливается в «Окошки». Но разработчики неплохо поработали и буквально через пару недель после выхода игры выпустили патч, который вносит около полусотни исправлений. Молодцы, так держать!

Источник глюков понятен. Издатели из Interplay во что бы то ни стало хотели успеть «скормить» Гигантов публике аккурат в рождественский сезон и посему торопили разработчиков. «Лунатикам» пришлось подчиниться воле могущественного Interplay. А он разошелся не на шутку и в целях адаптации игры к юной аудитории заставил-таки заменить гемоглобин в крови хлорофиллом и, скромно потупив глазки, напялить на прекрасные выступающие части тела морской девы нечто вроде мини-бикини. Лицемеры, однако! Внешне все благопристойно, но вот в текстах слова на букву «f» и другие фразы, противопоказанные детям, все равно остались. Ха-ха-ха!

Ну и слава Богу! Хоть не пострадал забавный сюжет, раскрывающийся через межуровневые заставки, полные улыбки, иронии, а то и неприкрытого стеба. Кстати, выполнены они на самом графическом движке игры. Что там вытворяют буквально все герои, это надо видеть и слышать. Гомерический хохот со сползанием со стула гарантирован.

Я не знаю, вился ли над офисом Planet Moon Studios «сладковатый дымок марихуаны» или художники питались исключительно диэтиламидом лизергиновой кислоты, но одного взгляда на самый первый пейзаж, открывшийся перед глазами после водружения Мекками британского флага на поверхности планетки, мне хватило, чтобы в мозгу всплыли постеры Питера Макса времен «лета любви» на Хайт-Эшбери в Сан-Франциско 1967 года. Psychedelic во всем своем великолепии невероятных цветосочетаний. Какая угрюмая современная кислотность может сравниться с настоящей жизнерадостной хиппейной цветовой гаммой! Порой хотелось забыть к чертовой матери mission objectives и просто послоняться по живописным островам, любуясь окружающей природой или игрой лучей садящегося в морскую пучину местного светила.

Я не знаю, вился ли над офисом Planet Moon Studios «сладковатый дымок марихуаны» или художники питались исключительно диэтиламидом лизергиновой кислоты.

С особой теплотой «Гиганты» относятся к компьютерам, на которых установлены видеокарточки с чипами от NVidia. Даже моя далеко не «самая взрослая» GeForce2 MX выдавала такую картинку, что рука сама тянулась к заветной кнопке *Scroll Lock* для того, чтоб сделать моментальный снимок очередного экрана, а потом украсить им свой Рабочий стол. Но для достижения высшего уровня удовольствия от игры требуется, конечно, машина уровня hi-end.

Но и на менее мощных «рабочих лошадках» можно вволю оттянуться. Благо, в кастрюльке с «Гигантами» намешано огромное количество вкуснейших ингредиентов. И вообще, в процессе игры меня не покидало ощущение, что я сижу не возле своего домашнего ПК, а играю в хорошую приставочную игру. Меккаринские миссии в большинстве своем оборачиваются типичнейшим платформером с примесью action от третьего/первого лица. Частенько мощных противников можно завалить только меткими выстрелами по единственному уязвимому месту («Здравствуйте, приставки!»). Дельфи и ее подруг хлебом не корми – дай погонять на здешних скутерах Reaperski. Вот вам и стремительная аркадная гонка на водных средствах передвижения с потрясающим главным призом в виде скармливания гиганту Кабуто.

Стратегическая часть игры ни в какие традиционные ворота не лезет. Скажу только, что именно в ней раскрывают все свои таланты местные Умники, на которых возлагаются ответственные задания по строительству всего и вся. Но ребята эти крайне прожорливы и без ублажения кусочком свежей «вимпятины» из только что отстреленных тварей, бродящих вокруг да около, ни за какие конструктивные задачи не возьмутся.

А уже упоминавшиеся save только после завершения миссий – это разве не отголоски консольной «темы». Но в приставочной несерьезности я ничего плохого не вижу, даже напротив. Мне намного больше греет душу приставочная отвязность, характерная для Giants, нежели традиционные мрачные потуги на очередной чего-то-там-киллер, коих в последнее время развелось сверх всякой меры.

Попомните мои слова. Через годик-полтора мы еще увидим новые приключения Мекков, Жниц и Кабуто на next-gen-консолях, и первым кандидатом на их жительство будет, несомненно, Xbox. Основания для таких предположений уже имеются. ■

GIANTS: CITIZEN KABUTO

Разработчик Planet Moon Studios
Издатель Interplay
Жанр микс
Web-сайт www.interplay.com/giants

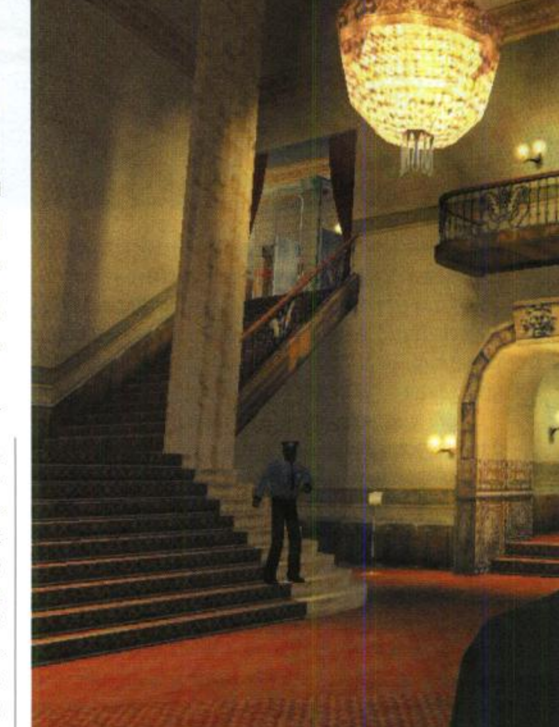


- ☺ Увлекательный разноплановый геймплей
- ☺ Море юмора
- ☺ Невероятно привлекательная цветовая палитра
- ☹ Невозможность сохранения во время миссии
- ☹ Наличие неприятных «багов»

Предупредительный в голову

Воин ни к чему не стремится, воин ничего не избегает.
Воин ничем не владеет, потому никогда не теряет.
Воин вручил себя силе и всегда помнит о смерти.
О. Арефьева

Сергей Светличный



Все течет, все меняется – новому времени нужны новые герои, «железный конь идет на смену крестьянской лошадке» (И. Ильф, Е. Петров), а клонированные убийцы – на смену утонченным натурам вроде недавнего любимца публики вора Гаррэта. Встречайте «героя нашего времени» – безликого человека в черном, киллера по кличке 47.

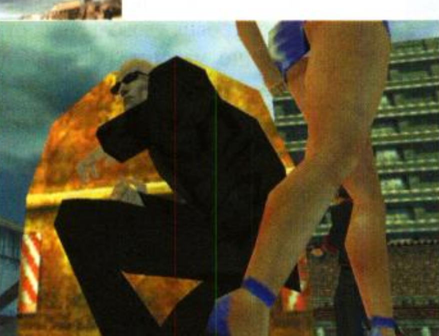
Если бы в наших «игровых Оскарах» была номинация «Самая неоднозначная игра года», победа в ней единогласно досталась бы Hitman. Великолепная идея, отличное воплощение в жизнь, безупречный стиль, бездна дизайнерских находок, революционный игровой процесс... Это с одной стороны. С другой – очень высокая сложность, невероятные «системные» требования (имеется в виду та система, которая находится у геймера в голове, а не в компьютере) способны отпугнуть от Hitman человека, не привыкшего к тому, что в компьютерной игре от него потребуют не просто быстрой реакции и безупречного владения мышью, но и определенного количества серого вещества.

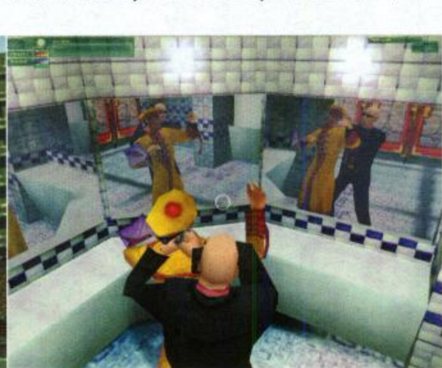
Впрочем, обо всем по порядку. Как вы уже поняли, играть придется за киллера (за вора-домушника уже играли, кто на очереди? Серийный маньяк-убийца?). Самое начало игры – тренировочный уровень – ясно дает понять, к чему следует быть готовым. Вы просыпаетесь в небольшой камере, голос из репродуктора приглашает пройти на учебный полигон, где вы некоторое время тренируетесь в обращении с разнообразным холодным и огнестрельным оружием – начиная от простой удавки (такого, пожалуй, не было еще ни в одной игре) и заканчивая снайперской винтовкой. По окончании занятий вы попадаете в комнату, где какой-то человек в униформе угощает вас разрядом электрошокера. Снова ночь, рассвет – следующий день. Вы очнулись в своей камере и снова идете в тренировочные залы. И так будет продолжаться до тех пор, пока вам это все не надоест. Мне лично подобная жизнь приелась буквально на второй день – пристрелив приближающегося ко мне служителя с шокером наготове, я вышел в коридор и тихо удалился из этой гостеприимной конторы – охранник не обратил на меня никакого внимания, поскольку вместо полутюремной-полубольничной одежды на мне красовался свежий, с иголочки (вернее, с убитого служителя) рабочий комбинезон. Все, подготовка окончена, и заключительный видеоролик показывает весьма довольного таинственного незнакомца, наблюдающего за вашим побегом на экране монитора. Пора выходить на работу, 47-й.

Первое, на что обращаешь внимание в Hitman: Codename 47, – это графика. Разработчикам из Io Interactive удалось добиться «киношной» реалистичности происходящего на экране, в чем, судя по всему, немалая заслуга «движка» собственной разработки. Никакие Quake III Arena или Unreal Tournament, да простят меня поклонники этих суперхитов, не в состоянии создать у игрока впечатление участия в голливудском боевике. Найти тактико-технические характеристики «хитмановского» engine мне, к сожалению, не удалось, но, насколько я понял, в нем, наряду с фотореалистичными текстурами, используются такие передовые технологии, как motion capture и инверсная кинематика. Этими двумя позициями весь список «фич», естественно, не исчерпывается, но в остальном я просто не уверен, а то, что модель человека состоит из костей, видно невооруженным глазом. Достаточно просто пристрелить первого попавшегося человека (да, привыкайте, в Hitman все проблемы решаются именно так, это вам не Thief), взять труп, скажем, за ногу, протащить пару метров и спустить вниз по лестнице. Безжизненное тело настолько достоверно себя «ведет», что просто жутко становится. Дальше – больше. Стоящий рядом со стеной охранник, получив автоматную очередь в упор, отлетает назад и медленно сползает по стене. Постовой на вышке, убитый выстрелом в голову, делает шаг назад, переваливается через перила и летит вниз. Причем такие случаи не являются скриптовыми (запрограммированными разработчиком), а просчитываются абсолютно «честно». Создатели игрового «движка», в частности физики мира, заслуженно срывают аплодисменты.

Отдельно стоит отметить анимацию персонажей. Никакой мультяшной суматошности, чем













страдают практически все игры жанра 3D-action, в Hitman нет – все движутся очень естественно и натурально, особенно сам 47-й. Есть у меня большие подозрения, что человек, с которого оцифровывали анимацию главного героя, «пожелал остаться неизвестным» – уж очень достоверно выглядит наш assassin. Деловая походка, невозмутимая физиономия, точные скупые движения, доведенные до совершенства, неизменные черный костюм/белая рубашка/красный галстук – словом, личность невероятно колоритная, будто вышедшая из кинолент мастера жанра боевиков Джона Ву.

Не меньшее впечатление, чем 47-й, производят и противники – и не только эффектной внешностью, но и высоким уровнем искусственного интеллекта. Они подозрительно на вас поглядывают, проходя мимо. Они поднимают тревогу при любом подозрительном шуме – от звуков выстрелов до вскрика жертвы и шума падающего тела. Очевидцы убийства способны передать ваши приметы своим напарникам, после чего на вас будет устроена форменная охота; единственным способом обмануть преследователей останется переодевание в чужую одежду. Однако стоит им обнаружить раздетый труп, как тут же их приоритеты изменятся – теперь в розыске оказывается человек в одежде убитого. Если вы переоделись в кого-то, кому по рангу разрешается носить оружие, то пройти мимо охраны, не вызывая подозрений, сможете лишь с тем оружием, которое полагается вашей жертве (либо вообще без оного). В общем, продолжать можно еще очень долго, однако смысл, полагаю, ясен – противника разработчики умом не обделили, с чем вам придется считаться.

Пока вроде «неоднозначностью», о которой шла речь в начале статьи, и не пахнет, верно? Налицо стопроцентный хит, без всяких оговорок. Едем дальше.

Миссии. То, из-за чего я был буквально влюблен в Thief и что в случае с Hitman то и дело заставляло менять мое отношение к игре с восторженного на разъяренное, и наоборот. Во-первых, в «Хитмэне» определенное количество заданий выполняется в «реальном времени» – то есть никто вас не ждет, и если вы не успели справиться с поставленной задачей за, скажем, пять минут – mission failed. Особенно это чувствовалось в эпизоде в Гонконге – устранить представителя одной из триад, направляющегося на переговоры в ресторан, можно в течение короткого промежутка времени (причем в строго определенном месте – в квартале от места встречи), расправиться с другим боссом мафии – только когда он выходит из машины, и т. д. Если к этому еще добавить, что ни о каком предварительном выезде на местность с целью ознакомления с районом, где вам предстоит работать, и речи не идет... В общем, одну и ту же миссию, особенно на первых порах, придется проходить снова и снова, поначалу – чтобы элементарно узнать уровень, затем – тщетно пытаясь понять, как же, собственно, выполнять поставленные задания. А они способны свести с ума любого нормального человека – зачастую не вполне очевидным вариантом решения, а порой и просто немыслимой сложностью (сохранения игры посреди миссии нет, только по окончании).

Не лучшее впечатление, к сожалению, производят триггеры (события, происходящие только после того, как игрок совершит определенное действие) – без них, естественно, никуда, однако запрограммировать их можно было и получше. Ни один из сейфов в ресторане на последнем уровне в Гонконге не открывается до тех пор, пока от агента ЦРУ вы не узнаете, какой именно сейф вам нужен. Подсыпать яд в тарелку нельзя до тех пор, пока вы не переоденетесь в официанта и не получите от повара на кухне задание отнести суп клиенту. Самолет в Колумбии не взлетит, пока вы не взорвете базу... Доходит до смешного. Например, в уже упомянутом ресторане есть два варианта устранения Ли Хонга – отравить суп (сложный способ) или просто пристрелить его с крыши через окно (легкий). Я сначала действовал по первому варианту, как гораздо более явному, однако просто не смог отдать тарелку с супом жертве – скрипт отказывался срабатывать. В конце концов, отчаявшись, я стал искать другой способ и наткнулся на уже упомянутое окно в крыше, через которое Ли Хонг оказывался как на ладони. Однако, не рассчитав, я провалился вниз и свалился... на стол к Ли Хонгу. И тут, наконец, сработал скрипт! Как вам сцена – с потолка падает официант, достает из-за пазухи тарелку с супом и подает ее клиенту? Ничего странного не находите? Ли Хонг, во всяком случае, не нашел.

Впрочем, это все лирика. Hitman, повторюсь, очень неоднозначный проект. Часть геймеров будут в полном восторге, объявят H:C47 игрой года и потребуют «добавки» в виде второй части. Другие же станут плеваться и говорить, что «Хитмэн» – «больной на всю голову». Кто из них прав? Наверное, все-таки первые. Но и в словах вторых тоже что-то есть... ■

HITMAN: CODENAME 47

Разработчик Io Interactive
Издатель Eidos Interactive
Жанр 3D-action
Web-сайт www.hitman.dk



- ☺ Отличная графика
- ☺ Оригинальный геймплей
- ☺ «Умный» искусственный интеллект
- ☹ Очень высокая сложность
- ☹ Невозможность сохранения посреди миссии
- ☹ Неудобное управление
- ☹ Высокие системные требования

Приключения русских в Италии



Богдан Вакулюк

Глядя на диски Tomb Raider Chronicles, я сижу и думаю – ну какого черта? Зачем я опять купил этот гнусный «игрушечный» сиквел с дырищами между полигонами, с неотесанной моделью главной героини, с движком, который уже давно пора сдать в утиль. Ну почему бы не побороздить под парусом океанские просторы по совету Данилова (с. 70, вон он, кстати, очередными морскими подвигами хвастается).

Или закатиться, как Светличный, на шикарном автомобиле в какое-нибудь глухое бездорожье, подальше от людей (с. 78)... Так нет же. Вот сейчас я вставлю диск в привод – и все сначала: бесконечные туннели, пещеры, головоломки и, конечно же, опять она – неизменная Лара Крофт.

А ответ на мой вопрос лежит на поверхности. Ну что поделать – не любил я в детстве киношек с драками, смертельную скуку навевали на меня фильмы про войну и бандитов с их автопогонями и пальбой.

Зато с замиранием сердца смотрел я приключения Индианы Джонса, как блестели мои глаза, когда по телевизору показывали программы о потерянных цивилизациях и загадках древних людей. Часами в библиотеке я пытался найти доказательства истинности каких-нибудь «псевдонаучных» артефактов. А вот ты, уважаемый читатель, неужели никогда не стремился проникнуть в тайну погибшей Атлантиды или рисунков в пустыне Наска, не строил модель египетской пирамиды и не рассматривал легендарный календарь майя? Если нет, советую сразу переходить к следующему развороту – скорее всего, Tomb Raider – не твоя игра.

Наверное, потому, что в большинстве из нас в свое время умер великий авантюрист и археолог, эта игра, несмотря на шквальную критику, по-прежнему популярна. Пусть в «Игровых Оскарах» она лишь вторая как action/adventure, зато Lara Croft опять получила приз за лучшую женскую роль! Tomb Raider – это, хоть и несколько наивный, но все же шанс прикоснуться к таинственному, мистическому, это приключения из наших сновидений и грез. Ну да хватит психологии. Похвалил, дальше ругать буду. За дело.

Как вы наверняка помните, в прошлой серии наша многострадальная героиня после короткой, но бурной жизни все же обретает вечный покой под устрашающего вида обломками пирамиды. Спасательным работам, продолжавшимся три года, так и не удалось пролить свет на ее гибель, поэтому памятник, который мы наблюдаем в начале игры, – липовый. Некрофилам, желающим взглянуть на Лару еще раз, хотя бы даже и несколько неживую, здесь ничем не разжиться. На их долю остаются лишь воспоминания старых добрых друзей, на которых, собственно, и базируется весь сюжет игры, состоящей из четырех небольших фрагментов – по одному на каждого участника пьянки за упокой души усопшей Лары.

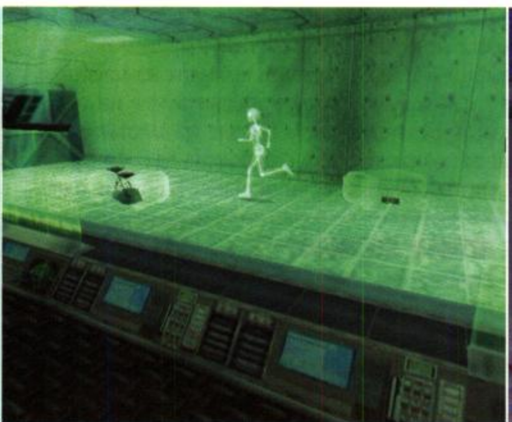
Первую страшилку на ночь рассказывает нам некто по имени сэр Винстон. Задумчиво глядя на философский камень, мирно возлежащий на одной из полок камина покойной, он повествует об истории добычи легендарного артефакта. Действия разворачиваются на улицах и в подвалах Рима, среди интерьеров, до боли напоминающих все вместе взятые прошлые серии. Камень сей, как выясняется в ходе игры, много веков покоился в глубинах Колизея. А наивные алхимики его все сварить пытались, вместо того чтобы в римских водопроводах покопаться.

В целом, ничего необычного уровень не открывает, кроме разве что трехглавого змея, произведшего на меня неизгладимое впечатление. Сразу вспоминаются былины об Илье Муромце, и тварь сию иначе как Змеем Горынычем окрестить я не смог. Вообще же русская тема весьма сильна в новой игре. Уж не знаю, что побудило разработчиков Eidos Interactive обратить свои взоры на Восток, да только славяне здесь сплошь и рядом, то на конях скачут, то под водой плавают.

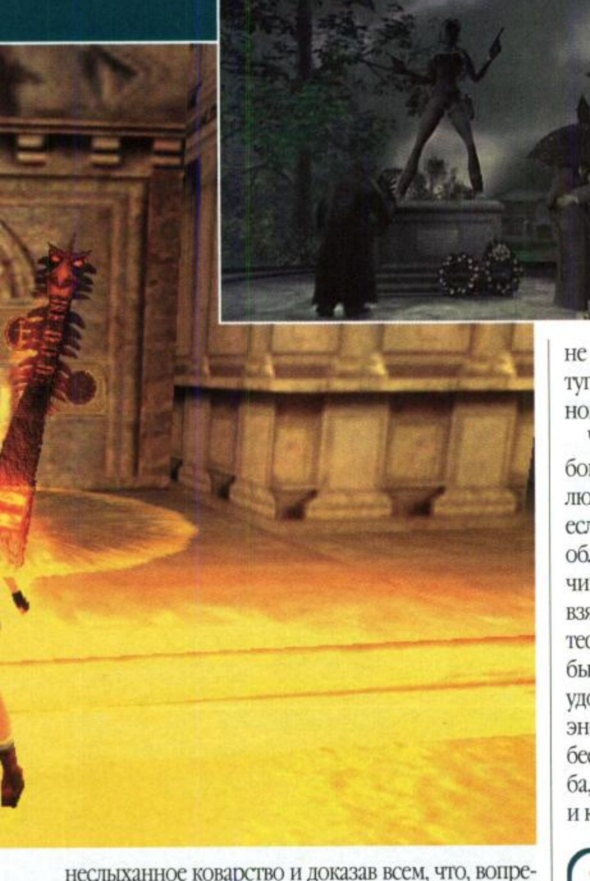
В свете происходивших недавно событий с атомоходом «Курск» следующий сюжет выглядит просто зловеще. Поведал его миру старый знакомец госпожи Крофт, сотрудник разведки республики Папуа – Новая Гвинея Жан Ив, и связан он... с гибелью российской подводной лодки! Правда, в каких водах – не указано.

Русский мафиози Сергей с лицом гражданина кавказской национальности вместе с адмиралом Ярофеевым (ощущаете колорит, да?) пытался добыть со дна морского печально известный артефакт – Копье Судьбы, с утерей которого немцами многие мистики связывают фиаско гитлеровской армии во Второй мировой. По всей видимости, герои сюжета не знали об этом неприятном факте, а то бы они смогли предвидеть свой логический конец – все остались кормить крабов на дне неизвестного океана. Кроме Лары Крофт, конечно, которая в защитном камуфляже (новые текстуры) с ломиком в руках (другого оружия нет) проложила себе путь среди русских бандитов к аквалангу и собственноручно вытащила из расщелины погибель русской лодки. А сама сбежала, проявив таким образом









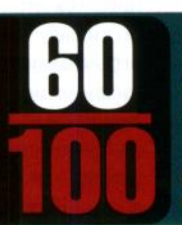
неслыханное коварство и доказав всем, что, вопреки недоброжелателям, она все-таки женщина.

Дальше – больше. В третьем сюжете героиня тайком отправляется вместе со священником Дунстаном на забытый ирландский остров бороться со злым бесом. И тут разработчиков понесло. На поверку оказывается, что демон этот – не кто иной, как казак Владимир Калита родом из Питера, семьсот лет (?!) назад (выглядит он, правда, как какой-нибудь гусар конца XVIII века) его одолела злая сила и перебросила на этот несчастный остров. Вместе с конем. Или, скорее, сивой кобылой, на чей бред смахивает вся история сюжета, но, тем не менее, сцены выглядят впечатляюще, ролики вполне пристойные, а геймплей наконец-то отошел от тупой беготни с пистолетами и состоит, в основном, из загадок и головоломок, что приятно.

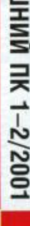
Четвертый фрагмент вообще не отличается особой внятностью, но зато вполне может служить иллюстрацией к тому, чего могут нарисовать в Eidos, если очень захотят. Это чистый hi-tech, а Лара здесь облачена в черный блестящий латексовый костюмчик. Ну прям новая серия «Матрицы», ни дать ни взять. Вся заварушка построена вокруг некоего артефакта под названием «Радуга», мощи которого якобы должно хватить даже на то, чтобы привести в удобоваримый вид такую неподъемную вещь, как энергетика Украины. Трагедия разыгрывается на бесконечных этажах ультрасовременного небоскреба, напичканного всякого рода боевыми роботами и киборгами. Именно на них Лара может попробовать весь арсенал нового оружия – лазерные пистолеты с регулируемой мощностью, супер-пупер-бластеры и т. д. С людьми она обращается крайне гуманно – травит их хлороформом. А руководит всем бедламом, воюющим против мисс Крофт, наш старый знакомец – злобный Ван Крой. Но, как известно, в борьбе бобра с ослом всегда побеждает бобро, а враг был повержен и молил о пощаде (шутка). О! Чуть не забыл. Еще одно характерное веяние времени – помогает Ларе прожженный хакер афроамериканского разлива со звучным именем Зип. Естественно, сидя за удаленным терминалом.

И вот, когда поминки уже совсем подходили к концу, свечи неуклонно превращались в огарки, все пиво волшебным образом испарилось и догорали в камине дрова, участникам мероприятия было видение. Чудились им суровые египетские пески, безграничные холмы барханов и затерянная экспедиция, голоса... «...Смотри, рюкзак! Глянь, быть может, ее? Да! Она наверняка жива! Нужно искать, ты, Джон, копай здесь, а я начну отсюда, нужно спешить. Э-эх, ухнем...». И знамение увидали они в звездном небе – огненными литерами светилась надпись Tomb Raider NextGen! Coming soon!.. Ликуйте поклонники – она идет. Она не за горами. ■

TOMB RAIDER CHRONICLES
Разработчик Core
Издатель Eidos Interactive
Жанр action/adventure
Web-сайт www.tombraider.com/trchronicles/index.html



- ☺ Улучшенный геймплей
- ☺ Новые движения и оружие
- ☺ Обновленный набор текстур главной героини
- ☺ Хороший редактор уровней, поставляемый в комплекте
- ☹ По-прежнему старый движок!!!
- ☹ Невнятный сюжет

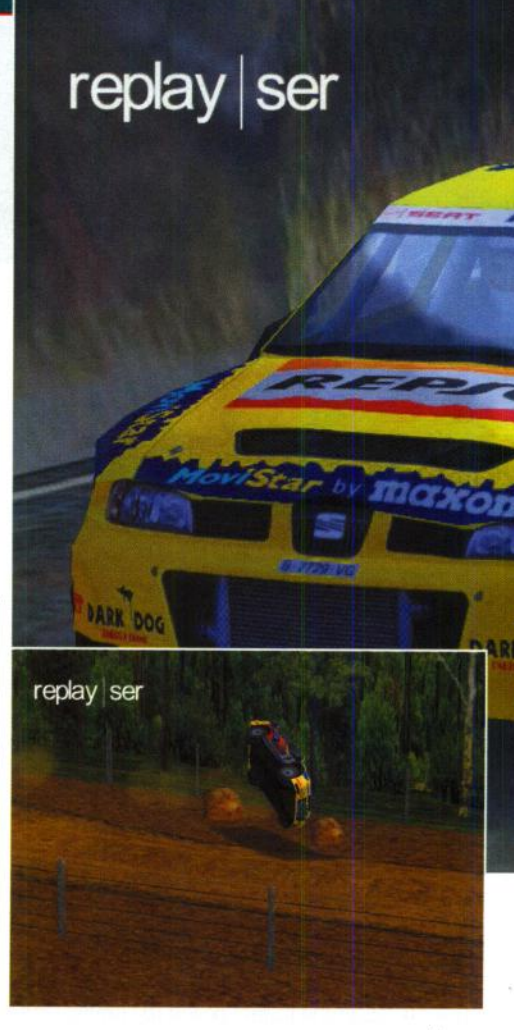


Танки грязи не боятся

Чтоб не было следов, повсюду подмели...
Ругайте же меня, позорьте и трезвоньте:
Мой финиш – горизонт, а лента – край земли, –
Я должен первым быть на горизонте!
В. С. Высоцкий

Сергей Светличный

Год назад произошло знаменательное (во всяком случае, для меня) событие – вышел симулятор раллийных гонок Rally Championship 2000, что подвигнуло меня на приобретение руля. После месяца безумных гонок по пересеченной английской местности он был засунут обратно в коробку, где благополучно и пролежал до последнего времени.



Нет, конечно, пару раз он ненадолго извлекался на свет божий (для обкатки Need For Speed: Porsche Unleashed, Swedish Touring Car Championship и еще одной игры, о которой чуть позже), однако это все не в счет – и в том, и в другом случае руль упаковывался буквально через неделю.

«Та, о которой чуть позже» – это еще один раллийный симулятор, Colin McRae Rally, который я заново открыл для себя с покупкой руля. Несмотря на то что к тому времени эта игра уже была весьма почтенного возраста, она выглядела не только не хуже, но по некоторым параметрам даже лучше, чем Rally Championship 2000. Конечно, графика изрядно устарела, да и по размеру трасс игра также уступала своему последователю, однако в том, что касалось физической модели, CMRally просто не было равных. В общем, творение еще одних английских разработчиков, Codemasters, в моем личном хит-параде заняло наряду с RC2000 одно из первых мест.

Начало работ над продолжением под незамысловатым названием Colin McRae Rally 2.0 было анонсировано уже давно, так что вы можете представить, с каким нетерпением я ожидал релиза. Появление PSX-версии чуть ли не полгода назад я воспринял как личное оскорбление – им-то зачем? Все равно, управляя геймпадом, всех прелестей автосимулятора прочувствовать просто невозможно. Но вот, наконец, свершилось, и PC-версия Colin McRae Rally 2.0 также добралась до прилавков. К сожалению, нашим игрокам локализованный вариант (как это было с RC2000, выпущенной российской компанией «Дока» под названием «Чемпионат Ралли Mobil 1»), похоже, не светит – во всяком случае, еще ни один российский издатель не объявил о таких намерениях.

Ну что ж, переходим к игре и начнем по традиции с графики. Тяжкое наследие «приставочного» прошлого временами ощущается достаточно сильно – все деревья, например, выполнены огромными спрайтами. Конечно, когда пролетаешь мимо них на скорости сто с чем-то километров в час, это особого значения не имеет, однако на повторах заездов (особенно при виде сверху) «двумерность» деревьев оказывается довольно-таки заметной. Собственно трассы с точки зрения графики выполнены очень неплохо, но не отлично – текстуры могли бы быть и подетальнее, хотя, опять же, такие недостатки замечаешь только во время повторов или на скриншотах, в ходе гонки все выглядит превосходно.

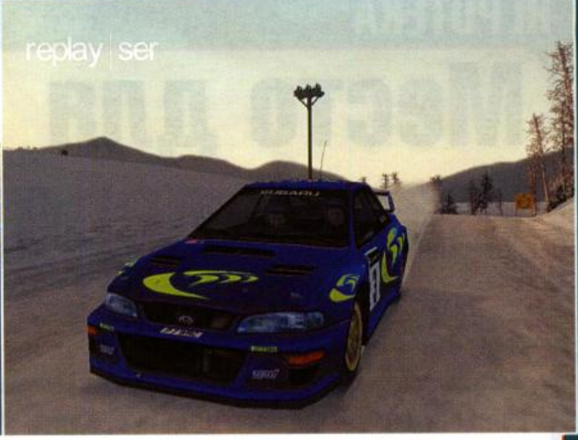
Отдельного упоминания заслуживают сами автомобили – несмотря на относительно небольшое количество полигонов (где-то мне встречалась информация, что в среднем на модель «потрачено» 500 полигонов), благодаря отличным текстурам и прекрасной визуализации повреждений машины выглядят просто великолепно. А если еще вы являетесь распальцо... пардон, счастливым обладателем видеокарты GeForce2 GTS, то после включения в графических опциях Cubic Environment Mapping сможете наслаждаться реалистичными отражениями в стеклах вашего авто – впечатление производит совершенно неизгладимое (GeForce 256, несмотря на заявленную поддержку этого спецэффекта, на поверку оказался слишком слаб).

Звук мне лично показался довольно посредственным – во всяком случае, если в Rally Championship 2000 я на слух мог определить состояние своего автомобиля, то здесь мне это не удавалось (что поделать, от постоянных сравнений с этим творением англичан из Magnetic Fields никуда не деться – это как-никак единственный серьезный соперник).

Итак, с вводной частью закончили, пора приступать к рассмотрению тех аспектов, из-за которых, собственно, и ценятся автосимуляторы, и начнем мы с трасс. Они, естественно, как и все остальное в игре, отличные, прекрасные, великолепные и т. д., но есть и один не очень приятный момент, о котором нельзя не упомянуть. Дело в том, что трассы слишком короткие – в среднем 3–5 километров, не более. На первый







взгляд кажется, что это несущественно, но на деле оказывается несколько иначе. Во-первых, система повреждений работает вполсилы – если в Rally Championship 2000 при трассах протяженностью в 20–30 километров (а иногда и того больше) то или иное повреждение, так сказать, эволюционирует со временем (например, разбитый от лобового столкновения радиатор через четверть часа мог привести к выходу из строя двигателя в результате перегрева), то в Colin McRae Rally 2.0 ничего подобного произойти не может в принципе – попросту «не успеет». И, во-вторых, из-за коротких трасс разработчикам волей-неволей пришлось «наворачивать» совершенно немыслимое количество поворотов различной степени «сложности» на единицу длины, что, естественно, не самым лучшим образом сказалось на реалистичности. Фактически у игрока время от времени возникает ощущение, что он ездит не по бездорожью где-то за городом, а по специально подготовленному треку (слава Богу, хоть не закольцованному) – прямых участков протяженностью более полукилометра, которые в RC2000 встречались сплошь и рядом, здесь буквально полдесятка на всю игру, в среднем же повороты идут с интервалом метров в пятьдесят.

В остальном к трассам претензий нет – они безумно интересны, к каждой из них приходится искать свой, индивидуальный подход, и, что также немаловажно, они весьма разнообразны чисто внешне: чемпионат проходит в восьми странах, от Финляндии и до Австралии, соответственно, и пейзажи за окном автомобиля оказываются совершенно разными (камень в огород RC2000, у которого все трассы были на одно лицо, за исключением разве что зимних).

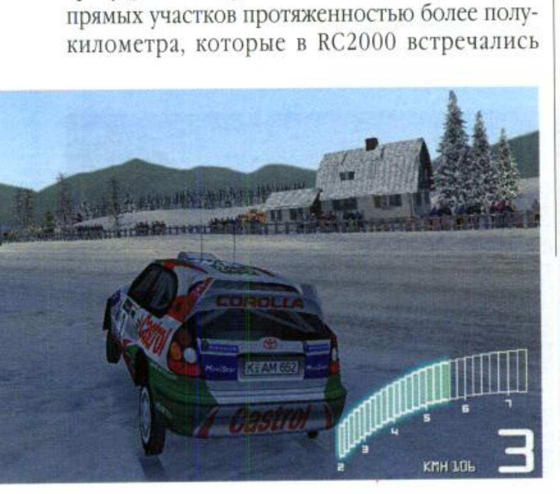
Физика. Отличная. Поддержка руля – на высшем уровне. Единственное замечание – судя по всему, степень заносов несколько понизили, что, разумеется, сразу серьезно облегчило игроку жизнь. Вообще, уровень сложности Novice, насколько я помню первую часть, сильно упростили – во второй части на «новичке» мало-мальски опытный игрок с легкостью выигрывает заезды, причем безо всякого «тюнинга» авто, с установками «по умолчанию». Правда, уже на Intermediate приходится и изучать трассы, и настраивать машину, приспосабливая ее к тем или иным особенностям местности.

Кстати, о настройке, а вместе с ней – и о модели повреждений. Здесь все оказывается предельно просто, количество поддающихся регулировке параметров сравнительно невелико, а сам «тюнинг» заключается в перемещении ползунков, причем для каждого параметра дается разъяснение, на что влияет его изменение в ту или иную сторону, – в общем, даже самый неопытный «гонщик» довольно быстро разберется, что к чему, тем более что единственная настройка, которая от него потребуется на первых порах, это выбор шин – а она осуществляется автоматически. Что мне не понравилось, так это отсутствие износа шин – неправильный выбор грозит вам «всего лишь» меньшей устойчивостью на трассе.

После каждого второго заезда игроку предоставляется возможность отремонтировать машину – на все про все дается целый час (возвращаясь к нашим баранам – в RC2000 приходилось укладываться в четверть часа). При более или менее аккуратном вождении этого времени вам хватит с головой, так что автомобиль можно не жалеть – все равно починить удастся все разбитые узлы. А если еще учесть, что критичными для вождения являются не все агрегаты, а примерно половина (лишь те, чьи повреждения приводят либо к ухудшению управляемости, либо к снижению мощности), то становится ясно, что машину можно вести как угодно, главное – первым добраться до финиша (за победу в чемпионате в лучших традициях приставочных игр выдаются различные бонусы вроде секретных автомобилей или cheat-кодов).

И последним хочется покритиковать штурмана. Таких штурманов нужно, по совету одного «автозавистника», ставить к стенке через одного и направлять на них груженый самосвал. Его почти не слышно, он говорит невпопад, большая часть его подсказок оказывается абсолютно бесполезной, а некоторые – так и просто вредными, поскольку их привязка к трассе хромает на обе ноги. Штурману ничего не стоит, не переводя дыхания, объявить три поворота подряд, причем, когда он отбарабанит последний, вы как раз начнете въезжать в первый и, ожидая, скажем, крутой вправо, вполне можете увидеть перед собой крутой влево. Так что ориентироваться придется исключительно по всплывающим указателям.

Так. Все, что написано выше, – не читать, читать отсюда. Нет, конечно, там все правильно, только на игре эти недостатки не сказываются совершенно. Их начинаешь замечать, только выключив компьютер (часа эдак в три ночи). Упрощенная система повреждений? А как вылетают стекла и мелкие осколки рассыпаются по трассе? Нет заносов? А сколько раз я, входя в крутой поворот, одной рукой вращал баранку, судорожно пытаясь вернуться на трассу, а другой... хватался за край стола, чтобы не вывалиться из кресла? А... впрочем, хватит. На самом деле, Colin McRae Rally 2.0 – один из лучших раллийных симуляторов всех времен и уж точно – лучший из вышедших в этом году. Все остальное – всякие там Rally Masters, Pro Rally 2001 и иже с ними – от лукавого. ■



COLIN MCRAE RALLY 2.0
Разработчик-издатель Codemasters
Жанр симулятор ралли
Web-сайт www.codemasters.com/cmr2pc



- ☺ Реалистичная физика
- ☺ Отличная графика
- ☺ Увлекательный игровой процесс
- ☹ Короткие «ненастоящие» трассы
- ☹ «Нефункциональный» штурман
- ☹ Упрощенная модель повреждений

Место для шага вперед



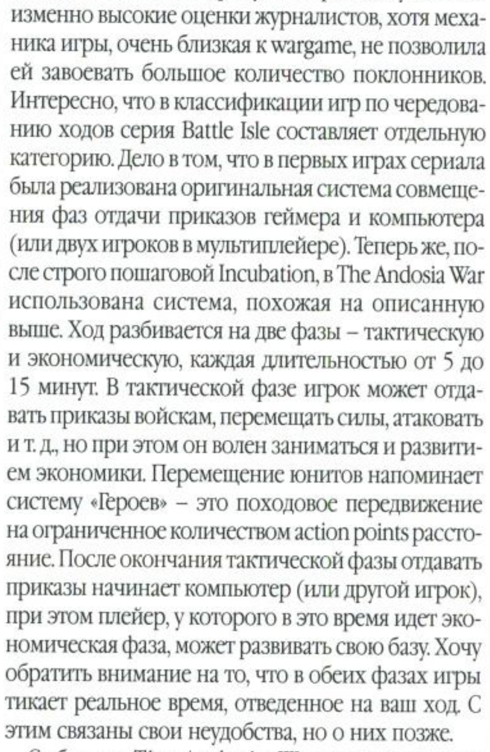
А на войне как на войне,
А мне – и вовсе, мне – вдвойне...
В. С. Высоцкий

Олег Данилов

Если бы кто-то задался целью создать «Красную Книгу Игр», то наверняка в нее, помимо вымирающего жанра адвентюр, попали бы и редкие сейчас походовые стратегии. Сам факт выхода сегодня походовой игры – большая радость для поклонников, и только поэтому Battle Isle – The Andosia War заслуживает пристального внимания со стороны стратегов старой закалки.

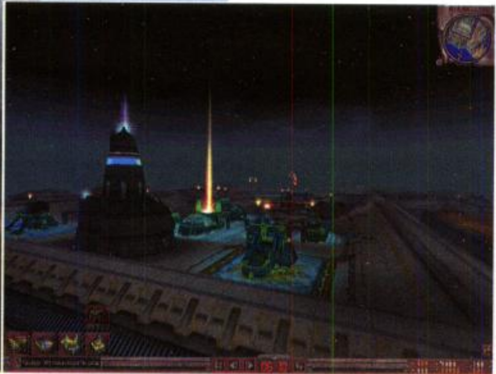
Нет, пошаговые игры продолжают выходить и сейчас, но... Это либо набившие оскомину клоны классической Civilization, выполненные на новом графическом уровне, либо не менее приевшиеся вариации на тему старых добрых «Героев», либо страшно далекие от народа, практически не изменившиеся за последние 15 лет «военные игры». Посему продолжение серии Battle Isle, которая даже в период расцвета «походовок» стояла несколько особняком в общем потоке игр, не могло пройти мимо нас. Действительно, если вы внимательно прочитаете опубликованную в прошлом номере «Домашнего ПК» статью «Десять игр, которые потрясли мир», то поймете, что отношение у нас в редакции к Battle Isle особое. Еще бы, ведь четвертая часть этой серии – знаменитая Incubation, неофициальное название которой звучит как Battle Isle – Phase Four. Следовательно, продолжения мы ждали с особым нетерпением. И надо сказать, The Andosia War оправдала наши ожидания – игра получилась оригинальной и интересной. Но обо всем по порядку. Сначала немного истории.

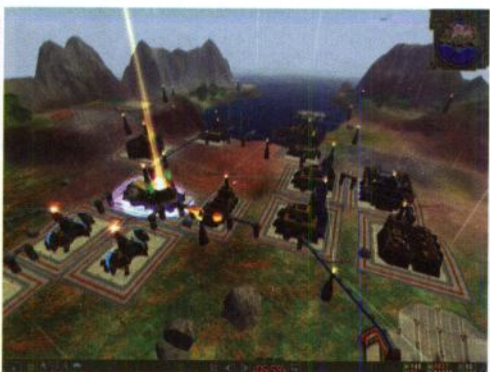
Первая серия игры, Battle Isle 93 – The Moon of Chromos, вышла в далеком 1991 году; вторая, Battle Isle 2200 – в 1993-м; Battle Isle 2220 – Shadow of the Emperor – в 1995-м; Incubation – Time is running out – в 1997-м. Если посмотреть сейчас старые журналы, посвященные компьютерным играм, то можно заметить, что все продукты серии получали неизменно высокие оценки журналистов, хотя механика игры, очень близкая к wargame, не позволила ей завоевать большое количество поклонников. Интересно, что в классификации игр по чередованию ходов серия Battle Isle составляет отдельную категорию. Дело в том, что в первых играх сериала была реализована оригинальная система совмещения фаз отдачи приказов геймера и компьютера (или двух игроков в мультиплейере). Теперь же, после строго пошаговой Incubation, в The Andosia War использована система, похожая на описанную выше. Ход разбивается на две фазы – тактическую и экономическую, каждая длительностью от 5 до 15 минут. В тактической фазе игрок может отдавать приказы войскам, перемещать силы, атаковать и т. д., но при этом он волен заниматься и развитием экономики. Перемещение юнитов напоминает систему «Героев» – это походовое передвижение на ограниченное количеством action points расстояние. После окончания тактической фазы отдавать приказы начинает компьютер (или другой игрок), при этом плейер, у которого в это время идет экономическая фаза, может развивать свою базу. Хочу обратить внимание на то, что в обеих фазах игры тикает реальное время, отведенное на ваш ход. С этим связаны свои неудобства, но о них позже.

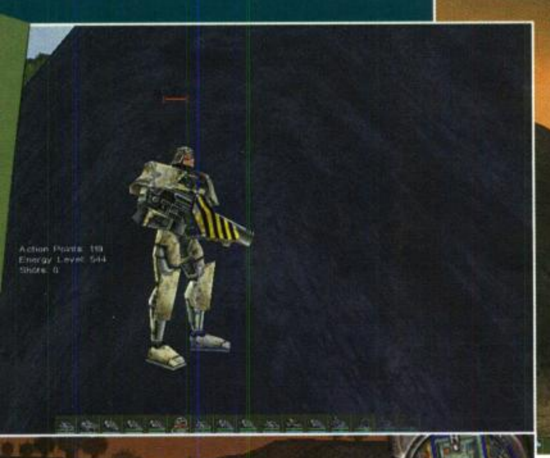


События The Andosia War происходят в 345 году Новой Эры, через двадцать пять лет после памятной катастрофы на планете Скайра (Incubation). Сержант Братт за эти годы успел дослужиться до звания генерала правительственных войск Хромоса, а капитан Ритчел Розерфорд после получения звания полковника покинула армию и возглавила секту «Дети Хариса», обосновавшуюся на острове Мерф недалеко от острова Халлва. Их лозунг – «Мир через Войну!», а цель – уничтожение коррумпированной системы Хромоса и установление диктатуры верховной жрицы, то есть самой Ритчел Розерфорд. Активность секты сконцентрирована на выпуске загадочного вещества *андозии*, позволяющей «Детям Хариса» привлекать все новых и новых сторонников и создать сильную армию. Естест-















венно, такое положение дел привело к объявлению войны, в которой участвуют вызванные правительством Халлва войска Хромоса под командованием нашего старого знакомого генерала Братта, и войска секты под предводительством Ритчел Розерфорд.

Как получилось, что друзья и, как оказывается, любовники Братт и Розерфорд оказались по разные стороны баррикад, почему им обоим снятся кошмарные сны и причем здесь дочь полковника Розерфорд? Думаю, ответы на эти вопросы вы узнаете, лишь пройдя одну из компаний The Andosia War до конца.

Ну а теперь настало время поговорить о графике. Безусловно, последняя серия Battle Isle – одна из самых красивых стратегических игр последнего времени и уж точно самая красивая из походовых. Как в свое время Incubation установила новые стандарты графики для игр такого рода, так и The Andosia War надолго станет той планкой, к которой должны стремиться разработчики настоящих стратегий. Полностью трехмерные высокодетализированные юниты и ландшафт, детальные текстуры, яркие сочные краски и феерические взрывы, динамическая смена времени суток и погодных условий, честный просчет зон видимости и стрельбы – и все это в пошаговой стратегии! Да что там говорить – движок позволяет как охватить взглядом целый остров, при этом огромные танки выглядят маленькими точками, а пехотинцев вообще нельзя разглядеть, так и выделить единственного солдата и в буквальном смысле этого слова заглянуть ему в глаза и пересчитать заклепки на грудной броне. Движение юнитов, особенно так называемая battle animation, также весьма впечатляет, правда, именно эта самая анимация несколько затягивает каждый ход и ее лучше... отключить. Не подкачало и звуковое сопровождение – отличная гнетущая фоновая музыка, хорошее озвучивание юнитов и персонажей, звуки окружающей среды заслуживают самых лестных отзывов.

Но, как известно, совсем не графикой прельщаются поклонники настоящих стратегий, отнюдь. Здесь главное – детальная проработка сражений, возможность просчета своих действий, но в то же время и некоторая доля динамики. Как объединить эти две, казалось бы, несовместимые составляющие. Все очень просто – вам дают возможность подумать над движением и действием каждого юнита, но... ограничивают общее время хода. Так что приходится вертеться между желанием и необходимостью, иногда безрассудно рискуя, иногда жертвуя частью времени для того, чтобы обдумать ситуацию.

Военные действия в The Andosia War идут на земле, в небесах и на море, так что готовьтесь тщательно контролировать все три стихии. На земле в вашем распоряжении моторизованная пехота (от автоматчиков и снайперов до гранато- и огнеметчиков), легкие разведывательные машины, идеальные для партизанской тактики, средние и тяжелые танки. В качестве отдельной категории следует упомянуть трансформируемые юниты, которые представляют собой ни что иное как мобильные транспортеры для стационарных строений – защитных башен, ЛЭП (идея с зависимостью боевых частей от энергоснабжения служебных юнитов весьма оригинальна), дотов, полевых аэропортов и т. д. Военно-морские силы и авиация представлены транспортными и атакующими юнитами. Всего же в игре около сорока видов войск, каждое из которых может быть модернизировано, более того, все боевые единицы имеют такой параметр, как опыт, влияющий на ее атакующие и защитные характеристики. Отрадно, что очередная миссия (всего их в двух компаниях за генерала Братта и «Детей Хариса» по 22 штуки) начинается в том положении с теми же войсками, базой, запасом ресурсов и научным потенциалом, с которыми вы закончили предыдущие сражения.

Как уже говорилось, ходы разбиты на две фазы – тактическую и экономическую. Причем действие в каждой фазе происходит на своем острове – соответственно театре военных действий и базовом островке. И если в боевой части The Andosia War больше похожа на классические wargame, то в экономической – это почти чистый C&C. Хотя видов полезных ископаемых всего два – железная руда и руда алдизия, в конечном счете получается что ресурсов аж шесть: два типа руды, два типа стали, вода и энергия. При этом все строения базы должны быть соединены энерголиниями и коммуникационными трубопроводами. Всего в игре 25 детально смоделированных и отлично анимированных (!) зданий промышленной и военной направленности. Причем каждое строение также может быть подвергнуто модернизации. Само же древо наук весьма раскидисто, и в нем так же нашли свое место как военные, так и промышленные изобретения. С экономической частью связан один не совсем приятный момент. Если вы уже исследовали и произвели все, что возможно в данной миссии, или более того, израсходовали все ресурсы, то на базовом острове вам делать нечего. Но ход противника длится 5–10 минут реального времени, и вам в этот период предстоит только любоваться окружающими пейзажами.

Обидно, но при всех своих достоинствах Battle Isle – The Andosia War – игра исключительно на любителя. Очень «неторопливая» (за час сложно сделать более 3–5 ходов), она вряд ли придется по вкусу любителям RTS, да и поклонники wargame предпочтут, скорее всего, какой-нибудь Operation Art of Wars 3. Хотя всем поклонникам классической серии Battle Isle настоятельно рекомендуется обратить внимание на эту игру. ■

BATTLE ISLE – THE ANDOSIA WAR

Разработчик Cauldron
Издатель Blue Byte
Жанр походовая стратегия
Web-сайт www.bluebyte.net/battleisle-e/



- Оригинальная система ходов
- Неплохая музыка и звук
- Интересный мультиплейер
- Продуманная экономическая часть
- «Неторопливый» геймплей
- Отвратительные заставки
- Недружественный интерфейс

Тоска по ностальгии

Александр Переверзов

Можно ли войти в одну реку дважды? Создатели realMYST попытались сделать это, вооружившись достижениями трехмерных технологий и максимально сохранив то, что было заложено в легендарный оригинал. Старый добрый остров, как Феникс из пепла, поднялся из мутной реки забвения, предлагая заново шагнуть на его берега.



Если существуют параллельные миры, то, несомненно, это один из них. Здесь остановилось время, и из жаркого лета можно мгновенно перенестись в промерзшую насквозь зиму или в бесконечный ливень... Но обо всем по порядку.

ЧУЖАЯ ЗЕМЛЯ

Кто-кто, а уж я-то хорошо знаю, что такое чужие земли: не один десяток миров, слава Богу, оставил позади. Многое повидал: и морские глубины, и знойные пустыни, и огромные мегаполисы, и узкие мрачные коридоры лабиринтов звездных крейсеров, и залы древних гробниц, испещренные иероглифами. В общем, всякое видывал. Но это место какое-то уж очень странное. Слишком все красиво, слишком реалистично и просто убийственно спокойно. Волны неспешно набегают на берег и с плеском разбиваются о скалы, по синему небу плывут белые облака. Деревья шелестят листвой на ветру, а в их ветвях щебечут птицы. Здесь даже бабочки порхают! Подумать только, не какие-нибудь инопланетные мутанты, которые так и норовят плюнуть в тебя кислотой, а самые обыкновенные бабочки, которым до тебя нет совершенно никакого дела. В этом покинутом мире можно просто любоваться тем, как заходит солнце и землю окутывает ночь.

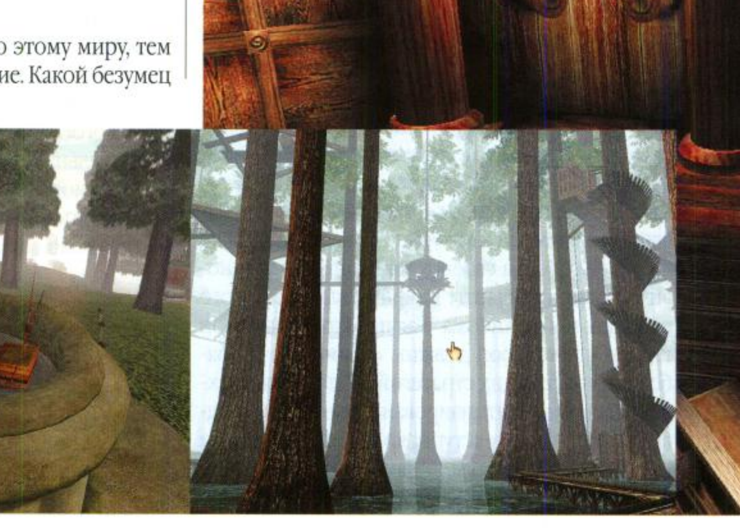
Но оставим местную флору и фауну и подумаем над более насущными проблемами, а в частности над тем, что, собственно говоря, здесь происходит, ведь все это неспроста. Есть здесь какая-то извечная проблема, глобальная угроза, нависшая над всей этой пасторальной идиллией. Ну какой-то заговор, в конце концов. Мне не сказали ни слова о том, кого спасать и от чего. Ни снаряжения, ни вещмешка, куда можно было бы складывать найденные предметы, даже дешевенького китайского фонарика, чтобы освещать дорогу в темное время суток, – и то пожалели. Но что поделаешь, придется самому во всем разбираться, это нам не впервой.

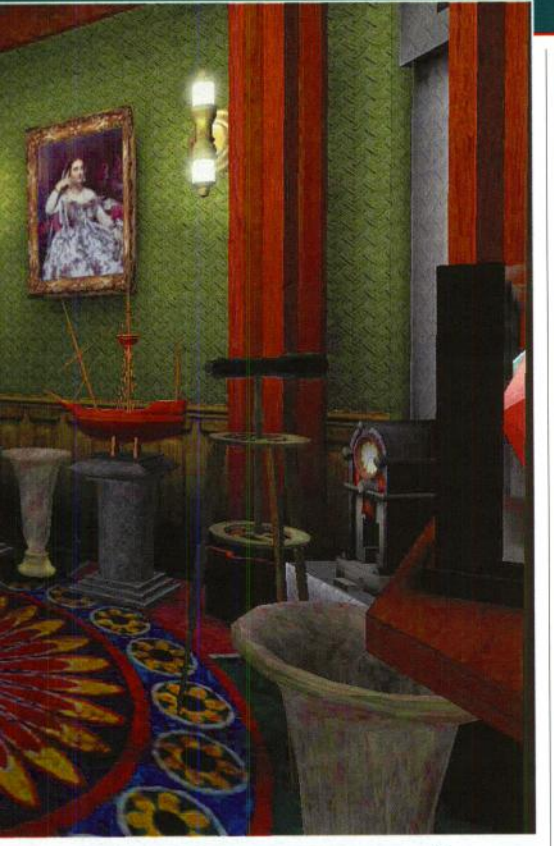
ТЕНИ И ПРИЗРАКИ

Нет, что ни говори, а более странного мира мне видеть еще не приходилось. Я провел здесь уже массу времени и постоянно чувствую себя чужим. Чужим с большой буквы, словно живой в мире мертвых. Весь остров буквально усеян свидетельствами того, что жизнь в этом мире бьет ключом: записки, адресованные людям, которых я не вижу, книги, повествующие о целых народах, жилые сооружения, где еще теплятся угли очагов, но только отрываешься от чтения книг – и остров снова пуст и покинут. Весь мир – одна большая мистификация, театр абсурда. Здесь все как будто вплетено в паутину, которой тебя окутывают, создавая иллюзию существования: имена без лиц и лица без имен, обрывки фраз, фрагменты книг. Но лишь одна нить ведет к истине. Та самая центральная ось, вокруг которой выстраиваются второстепенные события. Но и она то обрывается, то вновь возникает в разные моменты моего путешествия, давая понять, какая драма разворачивается за занавесом безмятежности и полной идиллии. Но лишь только получив очередную порцию информации, я сразу же снова оказываюсь в полном одиночестве.

КОРПУСКУЛЫ

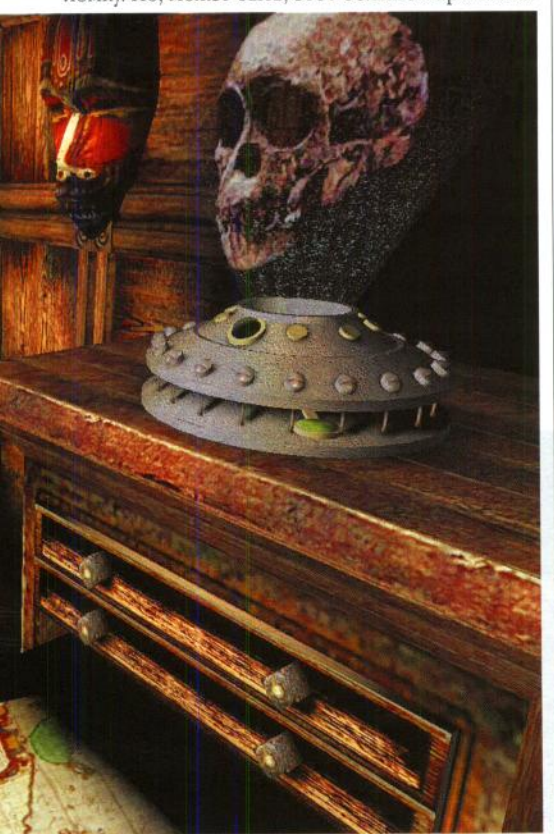
Чем дольше странствуешь по этому миру, тем больше приходишь в недоумение. Какой безумец создал все сооружения на этом острове, какой извращенный разум совместил постмодерн с античностью, а науку с алхимией? Лишь со временем начинаешь понимать, что вся архитектура MYST, до умопомрачения сюрреалистическая и гротескная, в высшей степени логична, а ее кажущаяся иррациональность и хаотичность полностью оправдана и уместна. Например, какая связь может быть между скульптурой из гигантских шестеренок, лесной сторожкой, механической елкой – и ракетой, намертво прикованной к бетонной платформе? Да какая здесь связь? –





скажете вы и будете в корне не правы. Связь между ними есть. Все они являются элементами других островов, основанных на каком-то одном принципе и, тем не менее, различающихся между собой. Это – кирпичики, из которых и выстраивается архипелаг MYST, те самые пресловутые корпускулы (минимальные частицы, составляющие любую материю, по определению М. Ломоносова).

Все острова, на которых мне довелось побывать, представляют собой чудовищную головоломку. Но, может быть, этот большой архипелаг

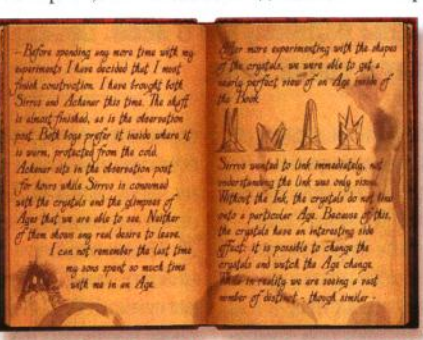






тоже является частью чего-то большего, более запутанного и изощренного?

Неважно, какой из островов выбран первым. Придется посетить их все. Поверьте, они того стоят. Великолепные пейзажи сменяют друг друга, шум накатывающихся на берег волн растворяется в скрипе подвесных конструкций, а тот заглушается завыванием ветра и грома, катящегося по небу во время ужасного ливня. Эти острова манят. Что там, за горизонтом? Где ключ к новому миру, к еще одной частице невероятного, сюрреалистического настроения? На некоторых островах чувствуешь себя в ловушке и больше всего желаешь убраться оттуда побыстрей. На других можно находиться, кажется, целую вечность. Как приятно стоять высоко в кронах деревьев между скрипящих шатких канатных мостиков и плетеных корзин, слушать беззаботное пение птичек над головой и мерный плеск воды далеко внизу. Это похоже на сон. Именно такие сны, наверное, видит спящая голова на картине Сальвадора Дали. Но нужно двигаться дальше. К последнему острову. Это единственное место, куда можно попасть, только решив все остальные загадки.



Чем дольше странствуешь по этому миру, тем больше приходишь в недоумение. Какой безумец создал все сооружения на этом острове, какой извращенный разум совместил постмодерн с античностью, а науку с алхимией?

РАСПАД

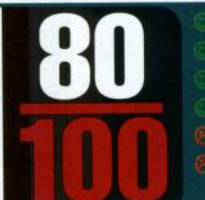
Как из разноцветных и непохожих осколков в калейдоскопе складывается узор, так с посещением каждого нового острова вырисовывается грустная история этого мира. История созидания и разрушения. Эти миры прекрасны, как свежий плод, но маленький червь прогрыз незаметное отверстие и подточил ядро.

Два брата, заточенные в книгах. Полуразрушенные механизмы в водном лесу. Погасший маяк у расколотого корабля. Отрезанная голова, бережно хранящаяся в одной из комнат на механическом острове. Так ли идеален этот мир? Атриус, человек со странным талантом, создал эти великолепные острова и некие книги-ворота в них. Он написал множество книг, подобных этим, провел немало времени, исследуя эти миры. Те острова, где я побывал, – это все, что осталось от великой вселенной MYST. Большинство книг было сожжено. Но у меня в руках последняя из них, которая переносит на остров вечного холода, загадочных кристаллов и великолепного сияния в небе...

Мне жаль этот мир, за время путешествий по его островам я привязался к нему. Помог ли я Атриусу? Возможно ли еще восстановить былую красоту? Эта игра остается красивой загадкой. ■



REALMYST
Разработчик CYAN
Издатель Mattel Interactive
Жанр adventure
Web-сайт www.realmyst.com



- Невероятно красивая графика
- Сохранен дух оригинального MYST
- Великолепное звуковое оформление
- Простой интуитивный интерфейс
- Высокие системные требования
- Неудобное взаимодействие с «активными» предметами

Тур долга



Владимир Кочмарский

История повторяется. Тысячу лет назад первые лучи солнца отражались в стали норманнских клинков, теперь матово поблескивают на заре алюминиевые бока четырехмоторных крылатых монстров. Рев двигателей сменил звон доспехов, но суть осталась прежней – война вновь пришла в Англию. Уже подвешены бомбы и экипажи прошли инструктаж. Еще несколько минут – и огромные машины поднимутся в небо. Соберутся над аэродромом в ревущую стаю и полетят к своей цели.

Примерно так начнется ваша жизнь в качестве командира тяжелого бомбардировщика B-17G. Разумеется, в том случае, если вы приобрели новую игру от Hasbro Interactive и Wayward Design – B-17 Flying Fortress «The Mighty 8th». Впрочем, впервые B-17 поднялся в виртуальное небо гораздо раньше – в 1992 г. Тогда уже довольно известная, в том числе и как разработчик авиасимуляторов, компания Microprose выпустила в полет первый B-17. Из ряда игр, появившихся в то же время, ее выделяла вовсе не суперреалистичная графика или физическая модель полета. В ней рядом с игроком сражались в виртуальном небе не безликие роботы-напарники, а вполне очеловеченные персонажи – члены экипажа B-17. Каждый со своими проблемами, умениями и особенностями. Игра так полюбилась поклонникам авиасимуляторов, что о ней не забывали в течение всех этих лет. Кстати, теперь первая B-17 доступна для загрузки на Web-сайте Microprose совершенно бесплатно.

Но вот новая версия игры «выкачена из ангара» разработчиками. Блестящее стеклом и металлом чудо вобрало в себя последние достижения современного игростроения. Итак, обо всем по порядку.

В военные годы профессия бомбардировщика считалась крайне опасной. Ведь тяжелая машина не может покинуть строй и совершать головокружительные маневры, чтобы избавиться от наседающих противников. В избегаемых истребителями районах зенитной обороны как раз и располагались цели бомбардировочных армад. Именно поэтому каждому члену экипажа B-17 положено было совершить строго ограниченное количество боевых вылетов – 25. После этого так называемого «Тура долга» выживших ожидали дом, покой и довольно кругленькая сумма. В B-17 Flying Fortress «The Mighty 8th» вам также предложат пройти «Тур» в качестве... экипажа бомбардировщика. В начале игры вы выбираете часть приписки, портреты и имена для всех членов экипажа, а также имя и эмблему своей машины. Ну а дальше – тяжелая жизнь бомбардировщика 8-й воздушной армии США. Каждая миссия начинается с комнаты инструктажа, где командирам, штурманам и бомбардирам предложат ознакомиться с целью вылета, просмотреть кинофильм, снятый самолетом-разведчиком, и подписать полетное задание.

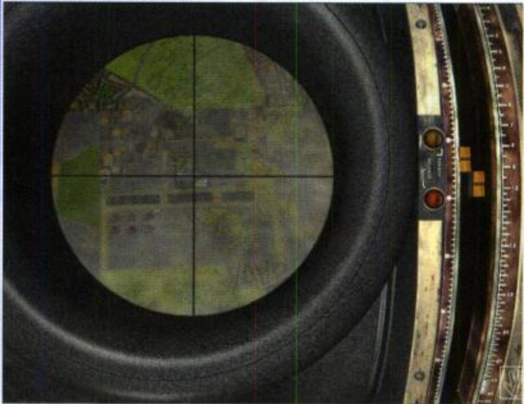


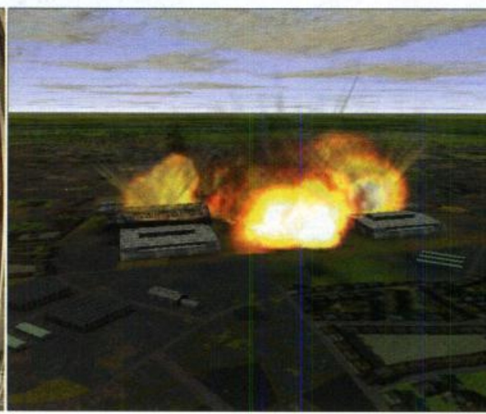
И вот вы уже в кабине ведущего группы. Однако в отличие от других симуляторов, здесь совсем не обязательно рулить, взлетать и держаться в строю. Вообще-то, вы можете просто наблюдать за полетом как зритель этакого военного кинофильма. Все, что нужно, за вас сделает компьютер, или, вернее, управляемые им члены экипажа (всего их девять). Впрочем, если результаты вылета окажутся не совсем удовлетворительными – ничего страшного. Ведь мастерство экипажа растет в зависимости от степени выполнения заданий, и здесь в дело должны вступить вы, метко стреляя по истребителям противника, сбрасывая бомбы точно в цель, оказывая помощь раненым товарищам и приводя назад поврежденную машину. Все это на деле оказывается непростой задачей, и для того, чтобы игрок смог с ней освоиться, существует несколько тренировочных и одиночных миссий.

Первая проблема, с которой придется столкнуться, – это ваш собственный штурман. Он постоянно теряется или прокладывает курс не совсем верно. В таком случае игрок должен сам определиться на местности и передвинуть изображение самолетика на карте в соответствующую точку. Кроме того, весьма разумно несколько изменить спланированный начальством маршрут так, чтобы он проходил вдали от вражеских аэродромов и огибал зоны зенитного огня. Дальше форма и расположение целей зачастую диктуют и курс захода на нее, с тем, чтобы как можно больше бомб поразили вражеский завод или порт.

Итак, курс проложен. Чтобы сохранить время и не затягивать вылет на исторически положенные 5–10 часов, можно воспользоваться ускорением или «пропуском» времени. Однако войдя во вражеское воздушное пространство, будьте внимательны – там вас уже ждут. Вскоре равномерный гул моторов прервется криками стрелков: «Бандиты на 6 часах выше!!!». Самое время перебраться к турели и открыть огонь. Управляемые компьютером стрелки









тоже вам помогут, но их меткость далека от снайперской, а порой они вообще не замечают врагов. Впрочем, и враги не отличаются умением даже на самом высоком уровне сложности и гораздо чаще просто сталкиваются с вашими бомбардировщиками. С каждым попаданием и, особенно, сбитым истребителем врага мастерство стрелков будет расти, и вскоре вы сможете целиком на них положиться.

Если после отбитой вражеской атаки вам не придется разворачиваться назад с выбитыми моторами и ранеными на борту, приготовьтесь к следующей неприятности. Зенитки в игре гораздо опаснее истребителей. Непрерывный барабанный бой разрывов и звон осколков по обшивке возвестят о приближении к цели. Пока вы еще не на боевом курсе, можно попробовать изменить высоту полета строя с помощью радиста, передав соответствующее сообщение. Курс змейкой с переменой высоты также неплохо выручает, однако избегайте резких поворотов – неопытные пилоты запросто могут сломать строй и столкнуться друг с другом. Но если цель рядом – вам не увернуться. Чудо американской механики, бомбардировочный прицел «Норден», требует довольно большого расстояния до цели для точного наведения. Молитесь, чтобы цель не была закрыта сплошной облачностью. Впрочем, через радиста можно узнать прогноз погоды заранее и выбрать для налета запасную цель.

Но вот в разрывах облаков показались знакомые по инструктажу очертания немецкого авиазавода, и бомбардир приник к «Нордену». Здесь уж не до разрывов зенитных снарядов и криков раненых товарищей. Автопилот включен, и бомболюк открыт. Многотонная машина повинуется командам механического вычислителя бомбардировочного прицела. Теоретически бомбардир должен лишь совместить перекрестье прицела с целью в режиме поиска, а автоматика сама выведет самолет на нужный курс и сбросит бомбы. Но это в теории. Вам же предстоит постоянно корректировать действия этого электромеханического чуда, пока на экране не возникнет изображение бомбового отсека с выпадающим из него смертоносным грузом. Здесь же можно понаблюдать картину, недоступную настоящим экипажам бомбардировщиков, – накрывающие цель разрывы десятков бомб, рушащиеся и горящие здания и конструкции.

Бомбы сброшены, бомболюк закрыт, но вражеские зенитчики и не собираются прекращать обстрел. И снова попытки уклониться от смертельной тучи разрывов. Истерзанные, с торчащими ребрами нервюр и шпангоутов, дымя поврежденными моторами самолеты медленно разворачиваются к дому. Близкие разрывы могут вызвать пожары и ранить членов экипажа. Услышав крик «Пожар в таком-то отсеке», необходимо выбрать ближайшего, не занятого делом авиатора, и послать его тушить возгорание. Горящий двигатель нужно остановить, зафлюгировать винт и включить огнетушитель. При этом внимательно следите за положением своего самолета в строю, чтобы не столкнуться с коллегами.

Как и в реальной жизни, раненые не всегда осознают свое состояние. Но через некоторое время до вас доносятся стоны раненых, падающих на своем посту. Им на смену приходят товарищи, но и раненых можно вернуть в строй после оказания кем-то из членов экипажа первой помощи. Со временем, когда экипаж наберется опыта, его члены будут выполнять эти операции по собственной инициативе, однако на первых порах все придется делать самому. Иногда пилотирование тяжело поврежденного самолета оказывается не по силам вашим пилотам, и тогда приходится «вселяться» в одного из них и самому вести израненную машину домой, предупредив через радиста группу о том, что вы покидаете строй.

Посадку поврежденного самолета тоже не стоит доверять AI, ну а если и вы не уверены в собственных силах, лучше выброситься с парашютом над своей территорией. Если все прошло достаточно гладко и очередной вылет закончен благополучно, готовьтесь к следующему. Раненых товарищей заменят новые или выздоровевшие, а самолет отремонтируют механики.

Когда же вам надоест летать «под чью-то дудку», можно пройти кампанию за командира эскадрона. В этом случае вы сами станете планировать миссии, выбирать цели, тип бомб и строить маршрут полета. Однако с новыми возможностями придут и новые заботы. Теперь вам необходимо думать и действовать не за один экипаж, а за целых шесть. Вернее, в вашем распоряжении 12 самолетов с экипажами, однако взять на задание можно будет только шесть из них. Вам придется следить, чтобы уставшие летчики и поврежденные самолеты оставались на земле, а на задание вылетали самые опытные.

Проблем, имевшихся у пилота одного бомбардировщика, теперь станет в шесть раз больше. Вам придется следить за порядком на шести самолетах, лечить раненых, тушить пожары и уводить в ручном режиме поврежденные машины. Зато теперь при желании вы полетаете и на истребителях сопровождения, отгоняя вражеские перехватчики. Есть даже сомнительная возможность сесть и в кабину немецкого истребителя. Проблем добавится и на земле: недовольное начальство, ремонт самолетов, замена экипажей и т. д. К сожалению, в игре отсутствует динамическая кампания, цели всегда одни и те же, правда, выбор их довольно широкий. Грешит против реализма и то, что командир фактически эскадрильи может выбирать цели по своему усмотрению. B-17 был стратегическим бомбардировщиком, и цели для него определялись стратегическим командованием.

Графический движок игры основан на старом добром 1942PAW/EAW, хотя и претерпел значительные изменения в лучшую сторону. Тем не менее плоские слоистые облака и столь же плоская, без горизонта, земля оставляют игру позади такого конкурента, как CFS 2, по графической выразительности. Зато модели самолетов и их интерьеров проработаны ничуть не хуже. А анимация членов экипажа B-17, занимающихся своим делом или пробирающихся с какой-то целью по самолету, выше всяческих похвал. Физическая же модель полета вызывает сильные сомнения, особенно в части скороподъемности всех самолетов и маневренности тяжелых бомбардировщиков. Впрочем, физическая модель не является решающим фактором в этой игре и поэтому может быть весьма условной. В целом же игра получилась отличной и довольно точно передающей атмосферу воздушной войны с точки зрения экипажа тяжелого бомбардировщика.

Запускайте ваши моторы, джентльмены, и счастливого вам «Тура долга». ■

B-17 FLYING FORTRESS «THE MIGHTY 8TH»

Разработчик Wayward Design
Издатель Hasbro Interactive
Жанр авиасимулятор
Web-сайт www.b17flyingfortress.com



- Уникальный геймплей
- Отличные внутренние интерьеры бомбардировщиков
- Неплохая анимация экипажа
- Отсутствие многопользовательского режима игры
- Слабый AI противников
- Упрощенная физическая модель

День орла

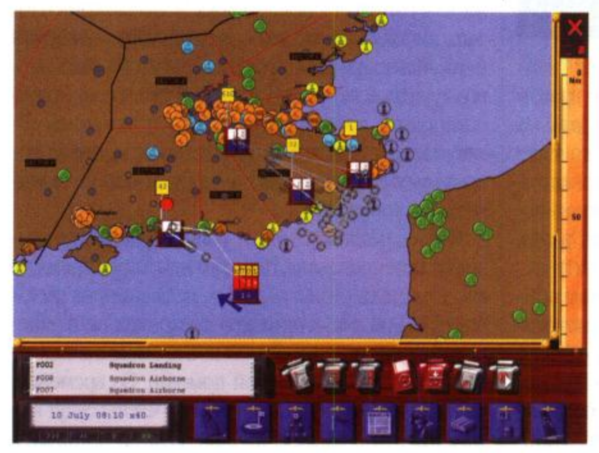
Владимир Кочмарский

История Второй мировой войны изобилует величайшими сражениями, коренным образом повлиявшими на ее исход. К таким битвам можно отнести и грандиозное воздушное сражение в небе над южной Англией, начавшееся летом 1940 г. и утихшее лишь с началом Великой Отечественной. Военные историки, назвавшие его «Битва за Британию», до сих пор спорят о различных аспектах этого противостояния. Британская фирма Rowan, известная своими авиасимуляторами, включилась в этот спор с новой игрой Battle of Britain.

Впрочем, Rowan предлагает авторскую версию лишь для начала «Битвы». А уж как все сложится дальше – зависит от самого игрока. Идея динамической кампании, где успех определяет не только удачно выполненное игроком задание, но и правильное планирование миссий для себя и других авиационных подразделений, была опробована Rowan в их предыдущем авиасимуляторе MiG Alley. В новой игре, основанной на значительно модернизированном движке своей предшественницы, эта идея получила более широкое развитие.

Историки делят «Битву за Британию» на несколько этапов. Игрок может вступить в сражение на любом из них, пропустив предыдущие. За какую из сторон вы бы ни решили сразиться (Германию или Британию), все следует начинать с карты театра военных действий. На ней в режиме реального или ускоренного в 300 раз времени и развернутся события великой битвы. В кампании за англичан вы будете заняты планированием воздушной обороны, составляя маршруты авиапатрулей и перехватов. Здесь придется решать, какие объекты защищать, сколько самолетов держать в воздухе, а сколько на земле в готовности № 1.

Для немцев же самое главное – успешные бомбометания. В зависимости от текущих стратегических задач германского командования игроку предстоит выбирать объекты для массированных налетов, решать, сколько истребителей послать для прикрытия, высылать ли самолеты-разведчики для уточнения целей. Ресурсы авиатехники и летного состава с обеих сторон ограничены: у немцев – это просто определенное число самолетов, у англичан же – их авиационная промышленность, уничтожение которой лишит защитников острова возможности получать подкрепления. Таким образом, игра могла бы восприниматься и как весьма захватывающий wargame, если бы не традиционно неконтролируемый пользовательский интерфейс от Rowan.



Однако Battle of Britain – это все же, в первую очередь, авиасимулятор. Игроку вовсе не обязательно участвовать в каждом воздушном бою, хотя, возможно, его личные качества и мастерство как пилота гораздо быстрее приведут одну из сторон к победе. Оставить на время карьеру стратега и заняться пилотированием вы вольны, как только начнется одна из запланированных вами миссий. Впрочем, можно и подождать, пока самолеты не встретятся с противником.

Вот тут и начинается самое интересное: допускается изменять сложность игры в очень широких пределах – от аркадного «убей-их-всех» до непомерно тяжелого режима, когда за борьбой с собственным самолетом почти невозможно разобраться, где же противник, земля или небо. Такой подход, пожалуй, обрадует любителей хардкорных симуляторов, однако в этой части игры, к сожалению, кроется такое количество недостатков, что они перечеркивают все ее достоинства.

Сложная, но весьма далекая от реальности физическая модель полета зачастую игнорируется AI-противником, «свои» же пилоты порой забывают сбросить на цель бомбы или атаковать врага. Более того, управляемые компьютером самолеты иногда просто телепортируются на небольшие расстояния. Ваша же машина оказывается настолько неустойчивой по всем осям, что вызывает недоумение – как такой самолет вообще выбрали в качестве боевого истребителя. Можно полетать и на бомбардировщиках, правда, только в качестве стрелков. Видимо, смоделировать бомбовый прицел для Rowan – слишком сложная задача. Исключением является Ju-87 Stuka. Бомбить с пикирования вам доверяют.

Не сложилось у разработчиков и с графикой. Если не считать нескольких архаично выглядящих спецэффектов, то, на первый взгляд, все на месте. Однако, присмотревшись, можно заметить, что по детализовке игрового мира Battle of Britain намного уступает, скажем, CFS2, «работая» при этом гораздо медленнее последнего. Впрочем, данная проблема досталась игре по наследству от MiG Alley. О звуке говорить вообще не хочется, единственное, что удалось авторам, – речь пилотов.

В целом, англичане из Rowan вполне оправдали свою репутацию «губителей» оригинальных и многообещающих идей. ■



ROWAN'S BATTLE OF BRITAIN
Разработчик Rowan Software
Издатель Empire Interactive
Жанр авиасимулятор
Web-сайт www.empireinteractive.com/bob/



- ☺ Интересный исторический период
- ☺ Динамическая кампания
- ☹ Медленная и устаревшая графика
- ☹ Слабое звуковое сопровождение
- ☹ Непродуманный интерфейс
- ☹ Неудобная система обзора
- ☹ Ненастраиваемая раскладка клавиш

Назад, к истокам

Роман Хархалис

Давным-давно, когда дискеты были большими, а игры – маленькими, люди научились рисовать Космос. Рисовали, как умели, – на поверхности монитора пространство иначе как двумерным получиться не могло. Но все согласились с этой небольшой условностью и играли с упоением, передвигая звездные фрегаты и линкоры по плоской Вселенной, как настоящие корабли по морской глади. И так было до тех пор, пока один умник не придумал Homeworld...

ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ

«Звездные пилигримы», в девичестве The Outforce, – очередная бутылка бальзама на душу любителей космической романтики. Снова выйдут на просторы Галактики большие и малые корабли, разгорится с новой силой война за ресурсы, а буксиры опять поволокут все, что плохо лежит (вернее, дрейфует в пустоте), в свою уютную нору. Вот только свобода полета, к которой мы уже начали привыкать после Homeworld, исчезла. Потому как «Звездные пилигримы» плоские. Словно знаменитой космической оперы от Relic и не было вовсе...

Правда, при ближайшем рассмотрении оказывается, что игра не совсем двумерная. Все объекты в ней представляют собой самые настоящие 3D-модели, а камера, как ей и положено в 3D-стратегии, может вращаться, приближаться и удаляться, а также (это после Homeworld-то!) изменять угол наклона в небольших пределах. Но юниты, строения и прочая дребедень, встречающаяся в Космосе, находятся на невидимой плоскости, по которой и передвигаются, повинуясь воле игрока или искусственного интеллекта. Плоскость эта, если можно так выразиться, «мягкая» – корабли при необходимости могут подныривать под нее или, наоборот, возноситься ввысь (недалеко, естественно), но только спонтанно, перестраиваясь или прокладывая себе дорогу в толпе собратьев. Произвольно отослать флот вверх или вниз либо заставить звездолет сместиться на пару дюймов по вертикали не получится. Потому что нельзя...

Хотя многочисленные «точки соприкосновения» Homeworld и Outforce – похожая цветовая гамма, классификация кораблей, суть некоторых заданий – наводят на определенные мысли, однако нельзя говорить, что наша подопечная является всего лишь «расплющенной Homeworld». По сравнению с Первой Трехмерной Космической она ближе к классической доктрине Command & Conquer. Вместо одного материнского корабля, который умеет все, в «Пилигримах» мы строим множество специализированных космических станций (аналогов зданий



в C&C) – доки различного назначения, радары, стационарные турели, в общем, создаем обычную базу.

Однако есть в Outforce и несколько любопытных новшеств, в частности интересная модель поведения буксиров. Чем больше их принимается за дело, тем быстрее движется «упряжка». Кстати, они могут передвигать практически все имеющиеся на карте объекты. Так что при желании устройте себе небольшой праздник и понаблюдайте, как по ухабистой звездной дороге несется лихая «тройка», состоящая из астероида, влекомого тремя резвыми тягачами.

Играть не сложно, но и не слишком просто. Правда, тактика, по большому счету, оказывается прямолинейной и однообразной. Строить истребители – все равно, что выбросить ресурсы на ветер. Но и одним-двумя типами крупных кораблей ограничиваться не стоит. Сильно мешает то, что у многих звездолетов и стационарных турелей радиус обзора примерно такой же, как и дальность огня, так что при движении эскадры без специальных кораблей-разведчиков очень легко нарваться на плотный заградительный огонь еще до того, как противник будет обнаружен.

Искусственный интеллект стратегической мудростью не блещет – все так же легко посылает на убой звенья истребителей. Однако поиск пути «из пункта А в пункт Б» и тактическое управление выполняет отлично.

Ребята из Snowball русифицировали игру традиционно хорошо – к качеству переводного текста никаких претензий нет. Встречаются даже интересные отступления от оригинала, в частности ссылки на «Землю 2150», которая здесь выступает в роли «старинной фантастической повести». Но озвучивание... Все монологи произносятся четко и правильно, но до ужаса монотонно. По ходу дела обнаруживается, что «актеры» пытаются менять интонацию, однако при этом то недоигрывают, то переигрывают, причем каждый раз не к месту. По-моему, любой школьный театр справился бы с «озвучкой» лучше.

«Звездные пилигримы» – странная игра. Противоречивая. Современная и устаревшая, банальная и интересная, простая и сложная одновременно. Но – хорошая. Всем критикам назло. ■



«ЗВЕЗДНЫЕ ПИЛИГРИМЫ: ТАЙНА КАСКАДЫ» (THE OUTFORCE)

Разработчик O3 Games

Издатель «1С»

Жанр стратегия реального времени

Web-сайт www.snowball.ru/pilgrims/zp_game.shtml



71/100

☺ **Увлекательный игровой процесс, сбалансированный по сложности**

☺ **Интересный сюжет**

☺ **Качественный перевод**

☹ **Плохое качество озвучивания монологов**

☹ **Примитивные алгоритмы поведения компьютерных противников**



ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

❶ Как назывался корабль-буксир в оригинальной Homeworld?

❷ Назовите находящуюся в стадии разработки космическую стратегию в мире Star Trek, которая будет официально издана в России.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc-ua.com** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2001 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Звездные пилигримы: Тайна Каскады»**, предоставленная компанией **«Софтпром»**: **(044) 242-5300**. Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online *www.itc-ua.com* **5 марта 2001 г.**

Как один американец рассказывал английскую сказку, и что из этого вышло

Сергей Светличный

Признаюсь сразу – мне игра не понравилась, причем очень сильно, и далее я буду ее активно критиковать, так что всем фанатам «Алисы» рекомендую эту статью не читать – все равно мне их переубедить не удастся, они будут стоять насмерть, доказывая крутизну движка Quake III Arena, гениальность «американца МакГи» и мою полную некомпетентность в компьютерных играх.

Ну вот, официальное предупреждение сделано, можно приступать. Повторюсь, игра мне не понравилась. И не из-за «глумления над святыней», хотя вольность пересказа детской сказки на неподготовленного человека может произвести неизгладимое впечатление, а из-за удручающе занудного игрового процесса, который не спасли ни вышеупомянутая «крутизна» лицензированного у id Software движка Q3A, ни «тамжеупомянутая» гениальность ее создателя – выходца, кстати сказать, из той самой id. Хотя в гениальности этого самого McGee я, между прочим, усомнился бы: особого таланта для перевирания чужой идеи не нужно, сложней создать что-то свое, собственное.

Итак, начнем с сюжета, благо здесь он имеет место быть. Ведь именно благодаря ему American McGee's Alice получила скандальную славу задолго до своего выхода в свет. Рецепт простой: взять за основу невинную детскую сказку, выдать ее героям совсем не детские орудия убийства, игроку сунуть в руки окровавленный тесак мясника и заставить его кромсать на куски знакомых с детства персонажей. Вот смеху-то должно быть! Есть у меня большое подозрение, что именно так и рассуждал пару лет назад МакГи, составляя концепцию будущей игры. Впрочем, вернемся к игре.

...Алиса подросла, однако на пользу ей это не пошло – во время прошлого визита в Страну чудес в ее родном доме возник пожар, в котором погибли ее родители, из-за чего она сошла с ума и в данный момент содержится в психушке. Бодрящее начало, не правда ли? Таким образом, действие начинается в сумасшедшем доме, поэтому есть определенная вероятность того, что все происходящее на поверку может оказаться ни чем иным, как бредом душевнобольной девочки (на это, кстати, ненавязчиво намекает и меню загрузки игр, где кнопки Load, Save, Delete подписаны только заглавными буквами, складывающимися в аббревиатуру LSD). Но нам-то какое дело? Нож в руки – и вперед, спасать Страну чудес от Королевы Червы.

Однако одной «Алисы в Стране чудес» МакГи не хватило – королевство, видать, оказалось маловатым, развернуться негде, поэтому и «Алисе в Зазеркалье» тоже досталось на орехи. Причем никакой особой логики мне лично найти не удалось: из волшебного сада Алиса попадает в Шахматное королевство, а оттуда – в королевский парк (правда, от крокета здесь осталась только бита в форме головы какого-то стервятника, судя по всему, долженствующего изображать собой фламинго). Как распределялись роли – также на трезвую голову сообразить нельзя. Почему Кролик, Чеширский Кот, Грифон, Черепаха Квази оказались положительными персонажами, а Болванщик и Траляля на пару с Труляля – отрицательными, не скажет, пожалуй, и сам МакГи. Более всего же меня озадачил Шалтай-Болтай, который в виде этакой «приглашенной звезды» просто сидел себе на какой-то скале и в игре участия не принимал.



Графика. Особого впечатления на меня не произвела. Ну и что, что Q3A? Это, знаете ли, тоже уже не эталон. И не надо советовать посмотреть игру на GeForce – на нем, родимом, и смотрел, и никаких потрясающих красот не увидел. Те же Sacrifice на пару с Giants: Citizen Kabuto гораздо красивее.

Уровни. Это да! Этого у АМА не отнять – уровни получились просто великолепными и по-настоящему безумными. Такого я еще, пожалуй, не видел нигде. Что ж, похоже, в id Software на должность дизайнера уровней кого попало не берут. Однако из-за одних только отличных уровней я еще как-то не готов признать игру удачной – для меня гораздо больше значит такая вещь, как увлекательность игрового процесса. А вот с ним-то у American McGee, как я считаю, и не сложилось – больше всего по геймплею его «Алиса» похожа на... банальный Tomb Raider. И именно по этой причине мне American McGee's Alice и не понравилась (а вовсе не из-за надругательства над классикой – Бог с ней, с классикой, хотя американских детишек, которые с ней знакомятся в основном по голливудским фильмам и компьютерным играм, немного жаль). Бегаем, прыгаем, плаваем, стреляем, решаем несложные головоломки, дергаем за рычаги – и все. Ах да, не все. Еще восхищаемся отличными уровнями. Вот теперь – точно все. В общем, поклонникам Лары Крофт рекомендуется. ■

AMERICAN MCGEE'S ALICE

Разработчик Rogue Entertainment
Издатель Electronic Arts
Жанр 3D-action
Web-сайт www.alice.ea.com



- ☺ Оригинальные уровни
- ☺ Неординарная концепция
- ☺ Отличная музыка
- ☹ Скучный игровой процесс
- ☹ Неудобное оружие



ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

1. На какую должность American McGee пришел в id Software (подсказка: дизайнером уровней он стал чуть позже)?
2. Как первоначально называлась сказка «Алиса в Стране чудес»?

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc-ua.com** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2001 г.**, будет разыгран подарок – игра **American McGee's Alice**, предоставленная компанией **SoftClub: тел. (095) 232-6952.** Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online *www.itc-ua.com* **5 марта 2001 г.**

Quake III Team Arena: играют все!

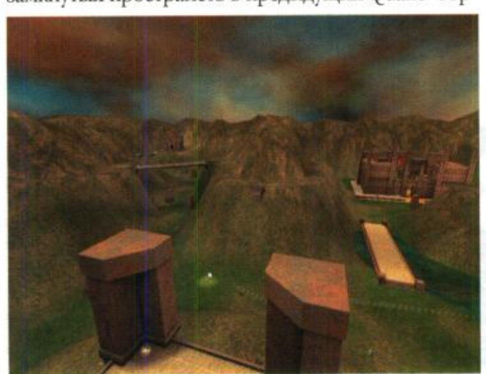
Максим Потапов

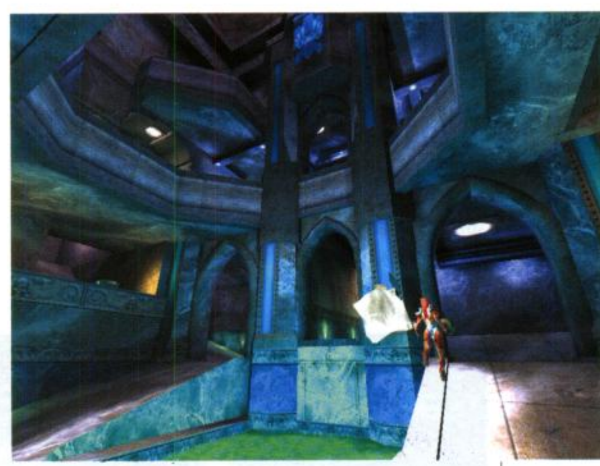
Quake сыграла решающую роль в формировании сообщества «хардкорных» игроков и становлении компьютерных игр как особого вида спорта. Выход Quake III Arena ознаменовал новый курс, взятый id Software: популяризация, придание Quake той формы, которая сделает эту игру привлекательной для самой широкой аудитории. Quake III Team Arena – логическое развитие этой идеи.



Нет особого смысла рассказывать заядлым «квейкерам» о Team Arena, ведь они уже наверняка успели попробовать это дополнение к Quake III и на собственном опыте убедились, что компания-разработчик id Software явно не собиралась угождать ветеранам сетевых баталий. Складывается ощущение, что она разрабатывала Team Arena с мыслью «старый друг хуже новых двух» и приложила все усилия, дабы привлечь новую, более многочисленную аудиторию, которая требует лишь «хлеба и зрелищ». Именно в плане зрелищности Team Arena превзошла самое себя, то есть оригинальную Quake III. Почувствовать это можно уже при запуске игры: привычное «сотрясение» стены с выгравированным фирменным трезубцем сменил эффектный вступительный ролик, показывающий (насколько я понял) механические внутренности кибервоина. Дальше – больше: выбор в меню арены для сражений сопровождается видеоклипом с фрагментом из игры, причем это происходит «по мановению мышки», без задержек... по крайней мере, на ПК с оперативной памятью объемом 256 MB, процессором Celeron 800 и видеокартой GeForce 256 32 MB DDR. Такая конфигурация позволяет увидеть игру во всей красе, но можно добиться приличного быстродействия и на системе Celeron 500/Voodoo3 3000/64 MB, сведя количество спецэффектов до минимума.

Что касается дизайна уровней, они настолько разукрашены и обставлены всякой всячиной (например, телеэкранами, по которым «крутят» ролики), что становится трудно сосредоточиться на игровом процессе. Вот что порадовало по-настоящему, так это огромные игровые поля под открытым небом. После стольких лет подземелий, заводов и прочих замкнутых пространств в предыдущих Quake «горные» карты Team Arena подействовали как глоток свежего воздуха. Это новый источник вдохновения для командной игры, ведь на таких уровнях есть возможность использовать естественный ландшафт в тактических целях: крепости «красных» и «синих» разделяют горные гряды и ущелья, там и сям разбросаны опорные базы и блокпосты. Не менее сильное впечатление производят и гигантские «космические» уровни, связанные порталами, жаль только, что в игре не предусмотрен бинокль и есть только один вид оружия с функцией Zoom.





Теперь подробнее об игровом процессе. Скажем так: если вы не успели пресытиться многочисленными многопользовательскими режимами Unreal Tournament и не знакомы с «любительскими» модификациями под Quake/Quake II/Quake III, тогда Team Arena способна увлечь вас всерьез. Помимо привычного Capture the Flag, суть которого сводится к захвату флага противника и его доставки на свою базу, здесь имеется One Flag CTF с единственным белым флагом, команды должны захватить его и доставить на базу соперника. В режиме Overload ставится задача разрушить «хрустальный» череп на базе противника, сохранив при этом свой, что требует немалой изобретательности в организации командных действий. Harvester, на мой взгляд, – самый забавный режим игры, эдакая смесь Team Deathmatch с Capture the Flag. Цель в данном случае – собрать урожай вражеских черепов, которые появляются из «генератора» в нейтральной зоне каждый раз, когда погибает игрок. Здесь слаженные командные действия особенно важны, ведь добежать до «алтаря» на базе противника со светящимся шлейфом из черепов за спиной в одиночку практически невозможно. Кстати, при игре в однопользовательском режиме отдача приказов членам своей команды облегчается тем, что игра в этом случае приостанавливается.

Важный тактический элемент игры – различные «усилители», их комплект предоставляется каждой команде. Взяв один из них, игрок может удвоить мощь своего оружия, ускорить передвижение, непрерывно восполнять свой боекомплект или поддерживать здоровье на максимальном уровне. Самым эффектным «аксессуаром» является Kamikadze, подобрав который, игрок может ценой собственной «жизни» произвести нечто вроде ядерного взрыва. Убивать Kamikadze – вещь неблагодарная, ведь его «труп» взрывается автоматически и с той же силой. Эти и другие находки разработчиков, безусловно, обогатили оригинальную Quake III, так что даже жаль, что они не были в игре изначально. Итак, Team Arena – это отличное «место» для приобщения к миру сетевых сражений в стиле 3D-action, где есть еще так много интересного – и Unreal Tournament, и Counter-Strike, и, в конце концов, многочисленные модификации Quake III, которые можно найти с помощью вот этой странички: *www.quake3world.com/modifications/*. ■

QUAKE III TEAM ARENA
Разработчик id Software
Издатель Activision
Жанр first person shooter
Web-сайт www.quake3arena.com



- ☺ Великолепная графика и спецэффекты
- ☺ Удобный и простой пользовательский интерфейс
- ☺ Уровни с огромными открытыми пространствами
- ☺ Ориентация на самую широкую аудиторию
- ☹ Невозможность бесплатной загрузки для владельцев оригинальной игры
- ☹ Не представляет особого интереса для заядлых «квейкеров»

Месть MechWarrior

Сергей Светличный



Определиться в своем отношении к этой игре мне оказалось на удивление сложно. С одной стороны, безусловно, отличная вещь: графика, сюжет, динамизм, тактические элементы – все при ней, очень достойное продолжение одного из лучших игровых сериалов, но что-то мне в ней не нравится... Видимо, это уже профессиональное заболевание, когда сиквел не может понравиться по определению.

Итак, что же мы имеем в четвертой части? Во-первых, ее делала FASA Interactive, с недавних пор ставшая собственностью Microsoft (напомню, что «просто» FASA является обладателем прав на вселенную Battletech, в которой и разворачивается действие «мехворриоровского» сериала), так что насчет «исторической достоверности» можно не волноваться.

Первое, что видишь в игре, это вступительный ролик. В MW4:V, в отличие от предыдущих частей, он выполнен в виде этакого сплава реального видео с компьютерной графикой: живые актеры находятся в окружении нарисованной техники. Надо сказать, получилось очень здорово, впрочем, видео в этом сериале всегда отличалось высочайшим качеством.

Тут же, кстати, находим повод для брюзжания: если в первой части сюжет отсутствовал, и это было хорошо – полная свобода действий, иди куда хочешь, то дальше все стало хуже. Вот и здесь мы наблюдаем слезливую историю о молодом парне, мстящем за смерть отца, красочно изображенную во вступительном ролике.

Графика, опять-таки уже привычно, потрясает. Вообще, каждая новая часть поднимает планку на недосягаемую, казалось бы, высоту. Хотя, откровенно говоря, пресловутый «wow-фактор» у MW3 был посильнее, но тут, скорее, проблема в том, что компьютерное «железо» за прошедшее с ее выхода время усовершенствовалось не так значительно, как это было в период между второй и третьей серией.

Враги стали гораздо умнее – собственно, как и напарники. Обычная тактика предыдущих игр – враг пускает залп ракет, после чего бежит к вам по кратчайшему маршруту – теперь вспоминается как прекрасный сон. Противник может начать водить вокруг вас хороводы, развернув корпус и поливая огнем, может отступить и даже (возможно, конечно, что мне показалось, но чем черт не шутит)... заманить неосмотрительного игрока, например, на территорию, битком набитую лазерными турелями. Да и напарники перестали быть просто пушечным мясом, годным лишь на временное сдерживание одного-двух вражеских мехов, и представляют реальную силу.





Говоря об игровом процессе, нельзя не заметить некоторых тревожных нововведений: в первую очередь серьезно упрощенный мехлаб, в котором производится настройка меха. Теперь свою рабочую лошадку нельзя перебрать «по косточкам» (скажем, забив мех дальнобойными самонаводящимися ракетами до отказа), в MW4 для каждого типа оружия существует свой специальный слот, в который более ничего установить нельзя. Есть, скажем, четыре слота для лучевого оружия, три – для баллистического и три – для ракетных установок, и все. Установить на такой мех полдесятка автоматических пушек и столько же ракетных турелей не получится.

Еще одно нововведение, которое может на корню изменить весь игровой процесс в MW, – это невозможность обезвреживания противника путем отстрела его ноги. Помнится, в MechWarrior 3 моей любимой тактикой было, обвешавшись дальнобойными лазерами, обездвиживать вражеские мехи, нанося издалека один-два альфа-страйка (залпа из всего бортового оружия) по нижним конечностям. Теперь же для расправы с врагом необходимо либо уничтожить обе ноги, либо «ломиться напролом», в смысле – стрелять по корпусу, который, естественно, защищен несравнимо лучше. В результате бои оказываются гораздо более продолжительными, причем теперь на легком мехе справиться с двумя-тремя тяжелыми противниками, что раньше было довольно легкой задачей, стало весьма проблематично.

Следующее новаторство – высокая скорость передвижения мехов, добавившая игре динамизма, но превратившая ее в подобие Quake. Вид огромных тяжелых роботов (50–100 тонн), как угорелых носящихся по горным склонам, для фаната предыдущих частей оказывается просто непереносимым.

Для управления по-прежнему необходим хороший джойстик, мышью играть достаточно неудобно – это то немногое, что осталось в Vengeance от симулятора.

В общем, MechWarrior 4: Vengeance стал проще, нагляднее и доступнее для неподготовленных игроков, хотя и до полного превращения в очередной шутер ему еще, слава Богу, далеко. Хардкорным геймерам советовать его у меня язык не повернется (уж очень много есть неприятных мелочей, способных испортить им все удовольствие от игры), однако всем остальным Vengeance должен понравиться. ■

MECHWARRIOR 4: VENGEANCE
Разработчик FASA Interactive
Издатель Microsoft
Жанр 3D-action
Web-сайт www.microsoft.com/games/mechwarrior4



- ☺ Отличная графика
- ☺ Увлекательный игровой процесс
- ☺ «Умный» AI
- ☹ Упрощенная настройка меха
- ☹ Некоторые упрощения в игровом процессе, из-за которых игра становится менее «симуляторной»

Шагают бараны в ряд, бьют в барабаны

Александр Птица

Уже не первый раз на игроков сваливается целая орава представителей фауны. Прежде и леммингов доводилось спасать, и сражения между червяками устраивать, не так давно даже свиньи вышли на тропу войны в игре Hogs of War. Теперь же на очереди существа, из шерсти которых люди привыкли делать себе теплые вещи, – обычные домашние овцы.

Стоп, стоп, стоп! Кто сказал «обычные»? В нашем досье имеются документы, свидетельствующие об обратном.

ИЗ ДОНЕСЕНИЯ ЛАЗУТЧИКА «ДПК» В ЛОНДОНЕ

Алекс Берд – Юстасу Данилову

Осенью 2000 года на улицах британской столицы наблюдались странные события. Толпы овец в сопровождении одной девушки, одного парня и двух псов в течение нескольких дней пикетировали здание выставочного зала Kensington Olympia, где по странному стечению обстоятельств в это время собралось огромное количество ненормальных личностей, предпочитающих спокойную и размеренную жизнь созданию непонятных искусственных миров. Животные требовали внимания к своим персонам и заявляли о том, что представляют собой наиболее разумный вид из всех ныне обитающих на Земле. Более того, в своих бреднях они доходили до утверждений, что являются потомками некогда могущественной космической расы, оставленными здесь для наблюдения за робкими попытками эволюции человека. Однако судьба распорядилась так, что эти представители внеземного разума «опустились» донельзя, растеряли все свои достоинства. К ним намертво приклеился ярлык «тупые и упрямые», а слово «баран» в характеристике человека стало чуть ли не бранным. С таким положением дел мириться никак нельзя.

Интервью с пастушкой Bo Peep

Среди овец-демонстрантов, прекрасно, кстати, передвигавшихся на задних лапах, я заметил молодую девушку, по повадкам чем-то мне напомнившую Бйорк, а может и Кортни Лав. Протиснувшись через «шерстяную» толпу, я сумел перекинуться с ней парой слов.

Алекс: Я слышал, что Вы пережили удивительный случай. Расскажите о нем.

Бо: Вообще говоря, я днем подрабатывала на пастбище, а по вечерам пела в рок-группе. Однажды я спешила на концерт и вдруг... Надо мной зависла летающая тарелка, из нее – лучи, в общем, все, как в «Секретных материалах», и мой автомобиль, как бы скользя по лучу, начал подниматься в воздух. Очнулась я на овечьем рок-концерте в какой-то дискотеке. Там я прониклась благородной миссией и почувствовала, что отныне делом всей моей жизни станет помощь в воссоединении несчастных земных овечек с их небесными прародителями. Я и подумать не могла, что задача окажется настолько сложной. Об этом лучше меня расскажет мой коллега по выполнению спасательной операции Адам. Он, конечно, парень крутой и иногда все-таки грубовато ведет себя с овечками. В этом он совершенно не прав. Овцы – такие милашки, и такие они все разные. Каждая из четырех пород по-своему привлекательна, хотя мне больше всех по душе беленькие шерстяные «тучки» из породы Modern Pastoral. Они самые беззащитные.



Расшифровка фонограммы с обрывка магнитной ленты с записью голоса Адама

Ну, это, короче, я тут как бы в банке «менеджерил», и конкретно прямо, как Малдера какого-то забрали меня эти типа инопланетные овцы, наехали слегка и разъяснили мне все по понятиям – дескать крутая небесная овечья братва намерена вернуть своих земных корешей в свою тусовку, и я как бы должен их пригнать. Разрешили применять любые методы пригона – главное, побольше поголовья прогнать через, вы не поверите, семь миров, а это в общей сложности 31 уровень.

Эта Бо неплохая чувиха, но тоже мне еще Скалли выискалась со своей лаской. Напор и настойчивость важнее. Они же тупые, эти земные овцы. Каждая норовит «пойти своим путем». Вот и нарываются на неприятности – то в блинчики под колесами автомобилей превращаются, то испаряются от удара в пару сотен вольт от электрифицированной проволоки, то кувалдами по дурным головам получают, а пусть не лезут. Так им и надо глупым, но мои ж миссии при этом оказываются проваленными. Вот и приходится напрягать оставшиеся мозги, чтобы обходным маневром за ограниченное время довести заданное число (и никак не меньше) пушистых идиотов до выхода, а препятствий этому немало.

ЭПИЛОГ С СЕКРЕТОМ

Представители собачьего племени Мотли и Шеп радостным лаем дали понять, что солидарны со словами коллег по овцеспасению. Но когда я уже собирался покинуть стадо и его искушенных пастухов, Шеп шепнул мне на ухо на чисто человеческом языке: «Операция Sheep проводится в обстановке строжайшей секретности, и снять копию с экрана даже с помощью любимой HyperSnap-DX вы не сможете». С этими словами он сунул мне в карман конверт с диском. Впоследствии на нем я обнаружил несколько картинок. И благодаря собачьей любезности отчет об овечьей демонстрации не остался без иллюстративных доказательств. ■

SHEEP

Разработчик Mind's Eye
Издатель Empire Interactive
Локализатор-издатель в СНГ Nival Interactive/«1С»
Жанр аркадная головоломка
Web-сайт www.saveoursheep.com

79/100

- ☺ Опасный наркотик, вызывающий привыкание
- ☺ Проявление «искусственной тупости» в полном блеске
- ☺ Остроумные промежуточные ролики
- ☺ Довольно скромные системные требования
- ☹ Несколько устаревшая графика
- ☹ Слишком мелкие фигурки пастухов и овец

Подарочек на Рождество

Джуди Рэйвен



Получать подарки любят все – и дети, и взрослые. Этот «Подарочек» не оставит равнодушным никого. Такой милый и смешной персонаж мне не встречался уже давненько. Что Оно такое? Непонятно. Откуда Оно взялось? Неведомо. Сколько Ему лет? Неизвестно. Можно только предположить, что Подарочек все-таки мужского рода, поскольку мечтает о поцелуе прекрасной принцессы и ради этого готов рискнуть жизнью...

Подарочек служил барменом в некоем сомнительном заведении. Так бы и жонглировал своими шейкерами да стаканчиками до конца игры, если бы... Если бы не погиб очередной «герой», пытавшийся спасти принцессу. Интересно, почему принцесс вечно кто-то должен спасать? Ну да ладно, если женщина просит, значит, надо уважить. Кстати, по словам этой леди, у нее на месте «все, что надо и даже больше».

Право, не знаю, похож ли он на принца. Нет-нет, Подарочек очень милый и симпатичный, но как-то на принца не тянет... Ладно, не меня же, в конце концов, он спасать будет, а Лолиту Глобо.



Зная, что в «Подарочке» пародируется мир видеоигр, я с самого начала настроилась на «вычисление» этих самых игр. Хотя иногда мои ассоциации уходили слишком уж далеко, подобное занятие доставило не меньше удовольствия, чем сама игра.

Бегает себе чудик, отдаленно напоминающий зеленого Эйба, только еще смешнее и нелепее, прыгает по платформам, в том числе и невидимым, дубасит врагов посохом... Чем не платформенная аркада? Но, с другой стороны, ему приходится включать/отключать различные механизмы, искать оружие и патроны, избегать ловушек, что уже больше похоже на action/adventure в стиле Лары Крофт.

На пути к принцессе Подарочка подстерегают тысяча опасностей и не меньшее количество врагов: то муравьи-мутанты нападают, то лазеры самонаводящиеся преследуют, то скелеты путь преграждают. Уж не у Принца ли Персии их позаимствовали? Кстати, для открытия дверей и решеток часто приходится наступать на кнопки, находящиеся в другом конце уровня, а пропасти замка завораживают своей бездонностью. Спасибо, хоть подсказки время от времени появляются. А то некоторые враги так и не враги вовсе – ты его со страха посохом по голове, а он – сознание теряет, после чего поднимай над головой и тащи, куда тебе надо, ну прямо как славный водопроводчик Марио.



Любимое оружие Подарочка – волшебный посох, сила которого зависит от магических кристаллов (хм, по-моему, раньше с кристаллами возились дельфины во главе с Экко). А кристаллы-то разноцветные и у каждого свои свойства. Конечно, одним посохом не обойтись. Так что попадают в руки к Подарочку и теневое ружье, и бензопила (вспомним Doom!), и много чего другого.

Если честно, то наш красный бесенок – страшный трусишка: чуть что не так – сразу наутек. Но чего только ни сделаешь ради прекрасной незнакомки. Вот и лезет он во тьму, пытается перехитрить маленьких теней, светляков и прочую нечисть. А еще наш красавчик страшно любопытен: все рычаги нужно подергать, все, что плохо лежит, – подобрать. Хорошо хоть на вкус не пробует.

Честная трехмерная графика удачно передает и живость персонажей, и общую атмосферу веселья и шуток. Относительно светотени скажу, что это архиважный аспект, от которого часто зависит жизнь героя: кто-то из врагов живет на свету и неминуемо погибает в тени, кто-то – наоборот. К озвучке и русским текстам претензий нет – локализаторы поработали на славу.

Итак, вперед на битву с созданиями Света и Тьмы! Интересно все-таки, кому из вас удастся найти самое большое количество «цитат» из популярных игр и фильмов? ■

«ПОДАРОЧЕК»
Разработчик Ekosystem
Издатель Cryo
Локализатор/издатель в СНГ Nival/«1С»
Жанр аркада
Web-сайт www.gift-game.com



- ☺ Увлекательный и забавный сюжет
- ☺ Неплохой графический движок
- ☺ Поддержка как клавиатуры, так и геймпада
- ☹ Встречаются неприятности вроде «выпадения» текстур
- ☹ Высокая сложность некоторых головоломок

ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

❶ Кто из перечисленных героев аркад, как и Подарочек, родился во Франции?
а) Jazz Jackrabbit; б) Sonic; в) Rayman.

❷ Как называлась игра, пародировавшая Deer Hunter?
а) Carnivores; б) Deer Avenger; в) Deep Fighter.

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc-ua.com** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2001 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Подарочек»**, предоставленная компанией **«СофтПром»: (044) 242-5300**. Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online *www.itc-ua.com* **5 марта 2001 г.**

Во что мы играем, Ватсон?

Александр Птица

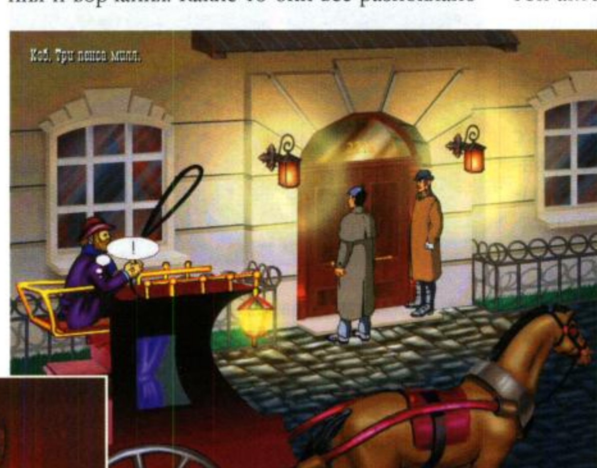
Эх, теплилась во мне надежда, что среди серой и пошлой лавины «новорусских квестов» от ПиВиЧей и Щтырлицев до поручика Ржевского и «Новых Бременских» наконец блеснет «лучик света в темном царстве». Казалось бы, все предпосылки к этому были: в команде разработчиков не последнюю скрипку играли люди, отнюдь не чуждые моему любимому адвентюрному жанру, отыгравшие и обозревшие не одну дюжину квестов. Еще до выхода «Возвращения Мориарти» публика восторгалась тем, что для озвучивания персонажей приглашены истинные Холмс и Ватсон в лицах и голосах Ливанова и Соломина.

Но, увы, в очередной раз произведение российских игростроителей мой взыскательный вкус отказался воспринять как нечто «деликатесное». На поверку, по большинству параметров игра недалеко ушла от уже упомянутых «шедевров», разве что (к счастью) в ней нет подростково-туалетного юмора, расцветающего пышным цветом практически во всех российских адвентюрных проектах. Чувствую, что пора в нашей жанровой классификации делать разбивку на «истинные адвентюры», «занудные исторические картинки от Cryo» и «российские квесты». Тогда все станет на свои места.

Но вернемся к «Возвращению Мориарти». Этот негодяй мало того, что спасся после смертельной схватки с Холмсом у водопада, так к тому же еще и превратился в мерзкого «зомбяка», о чем поведал совершенно невыразительный вступительный ролик. В процессе его просмотра в мой орган мышления начали закрадываться самые неприятные подозрения относительно графического воплощения с детства любимых образов.

Очень жаль, но предчувствия меня не обманули. В результате пришлось провести энное количество часов в процессе прохождения игры, тоскливо глядя, как Холмс и Ватсон, которым в позвоночники кто-то вставил жесткие шесты, перемещаются с одного игрового экрана на другой, постоянно находясь в положении по стойке «смирно» и делая повороты под прямыми углами, как по команде «Напра-нале-во!». У их собеседников так и вовсе одни лишь головы подают некоторые признаки жизни во время разговоров с великим детективом и его другом.

Надо сказать, что фоны прорисованы довольно неплохо, но и здесь не обойдусь без брюзжания и ворчания. Какие-то они все разноплановые и разностилевые. Я понимаю, что Баскервиль-холл, полицейский участок, элитарный клуб или салун не могут быть выполнены в одном стиле, но все-таки должен существовать какой-то «объединяющий дух». Ведь он создает общую атмосферу игры, а ее мне не удалось вдохнуть наверное потому, что она либо очень разреженная, либо ее вовсе нет. Ну не верю я, что действие происходит в викторианской Англии.



Неповторимый голос Василия Ливанова, конечно, скрашивал всеобщее уныние, однако временами мне казалось, что в некоторых эпизодах его достаточно искусно имитирует другой актер. А Виталия Соломина в роли Ватсона вообще опознать было крайне тяжело. Но и это не самое страшное. Все звуки мира померкли, когда рот открыла миссис Хадсон. Со мной, десятки раз слышавшим несравненную Рину Зеленую, случился самый настоящий шок. Я понимаю, что великую актрису с того света не вернешь для озвучивания игры, но, когда старая добрая английская леди говорит с интонациями базарной торговки, это, мягко говоря, настораживает.

Что же это я все про недостатки графики да озвучки? Может, сюжет и паззлы способны поддержать стремительно падающий интерес к игре? Мое врожденное любопытство все же одерживает верх в неравной борьбе со всеми огрехами игры. Потихонечку разбираюсь с тайной похищения скрипки Страдивари, получаю некоторую порцию эмоций от общения с Потрошителем, встречаюсь со старым знакомым Бэрримором, временами занимаюсь набившим оскомину пиксел-хантингом, неожиданно оказываюсь в компании с ковбоями и индейцами и, наконец, достигаю цели. Какой – не скажу, может, вы и сами играть будете. ■

«ШЕРЛОК ХОЛМС. ВОЗВРАЩЕНИЕ МОРИАРТИ»

Разработчик-издатель «Бука»

Жанр адвентюра

Web-сайт www.buka.ru/games/holmes/

54/100

- ☺ Голос Ливанова
- ☺ Голос Ливанова
- ☺ Голос Ливанова
- ☹ Отвратительная анимация персонажей
- ☹ Излишняя заумность и неоправданность построения некоторых головоломок
- ☹ Неважное качество озвучивания



ОТВЕТЬ НА ВОПРОСЫ – ПОЛУЧИ ПОДАРОК!

❶ Имя и фамилия особы, которую Шерлок Холмс уважительно называл «эта женщина».

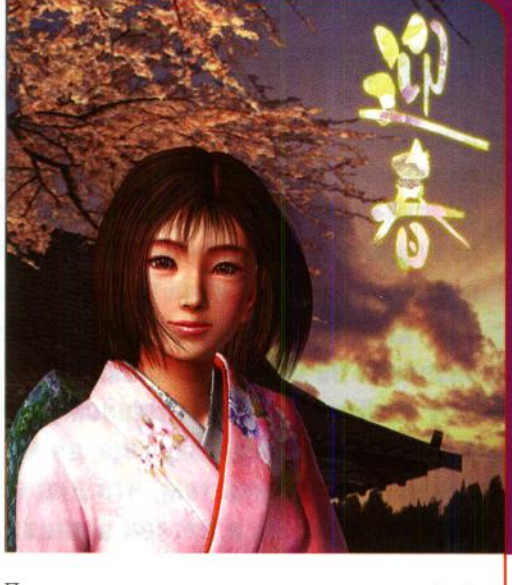
❷ Кто играл роль Бэрримора в советской телевизионной версии «Собаки Баскервилей»?

Присылайте свои ответы по e-mail: **ask@itc-ua.com** с указанием имени, фамилии и домашнего адреса. Среди **всех**, сообщивших правильные ответы на оба вопроса **до 15 февраля 2001 г.**, будет разыгран подарок – игра **«Шерлок Холмс. Возвращение Мориарти»**, предоставленная компанией **«Бука»**, **www.buka.ru**. Результаты акции будут опубликованы на Web-сайте ITC Online *www.itc-ua.com* **5 марта 2001 г.**

Гостья из будущего

Александр Птица

Dreamcast



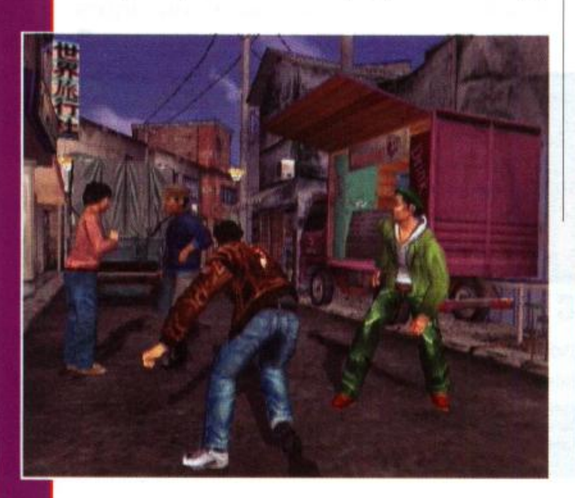
Это просто немыслимая задача – дать публике представление о столь масштабной и неординарной игре, как Shenmue, уместив весь текст в отведенные рамки одной журнальной страницы. Вы что, господа, смеетесь! Здесь впору научные трактаты писать. Ладно, смиримся с волей главреда, нюни распускать не будем. Вдохновимся тем, что главному герою Shenmue, японскому студенту Ryo Hazuki, пришлось решить (с моей «божьей» помощью) гораздо более серьезные проблемы, чем «попадание в количество знаков».

Я живу в портовом городе Йокосука. В близлежащих кварталах все меня (и друг друга) отлично знают. Моя жизнь текла спокойно и размеренно, но однажды случилось непоправимое. Зайдя в наш прежде тихий и спокойный дом, я оказался свидетелем жуткой сцены. Какой-то китаец в расписном халате, его подручные и... мой отец... Я попытался броситься на помощь, но... отца уже ничто не могло спасти. И к тому же непрошеные визитеры прихватили с собой бесценную реликвию – старинное бронзовое зеркало с драконом. О том, что оно хранилось у нас дома, я не имел ни малейшего представления. Отныне смысл моей жизни – месть за отца и разгадка тайны древнего артефакта...

Вот с таких невеселых событий начинается игра, первая глава которой, намедни «заговорившая по-английски», сегодня является самым дорогим проектом в игровой индустрии. Легендарному «игростроителю» Ю Судзуки (автору Virtua Fighters) и его команде выделили астрономическую сумму – порядка 70 млн. долл., поскольку Sega делала на нее очень большую ставку, а сама игра призвана была явить всему миру во всем блеске истинные возможности телеприставки Dreamcast. Я ждал выхода английской версии первой главы Shenmue, как некоего, чуть ли не божественного откровения. Оправдались ли мои надежды? О да, почти на 100%. Почему почти?

Сейчас расскажу, но сперва стоит разъяснить таинственную аббревиатуру, стоящую в графе «жанр». Определение это придумал сам Ю Судзуки, чтобы как-то выделить свое во многом уникальное творение из общей массы игр. F.R.E.E. означает Free Reactive Eye Entertainment. Очень трудно дать этому термину точную трактовку на русском языке, но тот факт, что «отдохновение для глаз» присутствует в избытке, не вызывает у меня никаких сомнений.





Подобного качества графического исполнения я еще не видывал за всю свою многолетнюю геймерскую карьеру ни на одной из игровых платформ. Даже на наших любимых ПК пока нет такой игры, которая могла сравниться с Shenmue по детализации как живых персонажей, так и среды, где они обитают.

Да, что там обитают, эти персонажи реально живут в ней (порой от этого даже немного жутко становится). Хозяева магазинов и лавчонок точно выполняют расписание работы своих торговых точек, открывая и закрывая их, когда положено. В ночных барах и их окрестностях, как и следует ожидать, нередко происходят «разборки». В местном игровом зале стоят работающие аркадные автоматы, и ничего не помешает вам, тряхнув стариной, сыграть в древнейший симулятор мотоцикла Hang On или побросать дартс. Прохожие на улицах «правильно» реагируют на изменения погодных условий и, к примеру, в дождь берут «на вооружение» зонтики. Со **всеми** людьми, которых встречает Ryo в процессе поиска убийцы отца, можно пообщаться, причем у каждого из 500 (!) NPC свой стиль разговора, а реплики не ограничиваются стандартным набором ответов.

Это немаловажно, поскольку беседовать с окружающими придется довольно часто. Некоторых может даже немного раздражать один-единственный вопрос, который Ryo в начале игры задает буквально всем. Однако согласитесь, что в реальной жизни было бы точно так же: ведь в принципе любой детектив задает свидетелям одни и те же вопросы, которые, по его мнению, могут вывести на след преступника, а потом уже предпринимает конкретные действия по его поимке. Аналогичным образом развиваются события и в Shenmue – чем дальше, тем больше акценты геймплея смещаются с неспешных разговоров и поиска улик на конкретные действия типа action или «файтинг». С файтингами связана «ролевая сторона» игры, ибо наш герой способен обучаться боевым приемам и наращивать свой уровень владения ими.

Нельзя не сказать об одном, казалось бы, парадоксальном факте – при высочайшей степени интерактивности окружающего мира игра остается линейной, но это абсолютно не влияет на «повторную играбельность», поскольку основной сюжет всякий раз может сопровождаться совершенно разными «побочными» событиями.

Жаль только, что коротковатым оказался пролог к «игре будущего», но тех революционных инноваций, которые в изобилии содержатся в нем, более чем достаточно, чтобы назвать его «Иоанном Предтечей», пришедшим в игровой мир на пороге XXI века. ■

SHENMUE. CHAPTER 1: YOKOSUKA
Разработчик AM2 of CRI
Издатель Sega
Жанр микс (F.R.E.E.)
Web-сайт www.shenmue.com



- ☺ Высочайшее качество графики
- ☺ Реальный мир с реальными обитателями
- ☺ Смена погодных условий в реальном времени
- ☺ Разнообразие игрового процесса
- ☹ Временами не хватает динамичности

Многие начинающие пользователи не отказались бы прочесть книгу, доступно разъясняющую, что же такое персональный компьютер и как с ним обращаться. Вполне очевидно, что их привлекают издания с названиями наподобие «ПК для «чайников». На этот раз перед нами не очередной самоучитель работы на ПК, а развернутое описание PC-совместимого компьютера, его составляющих частей, возможностей и основных приемов применения. Содержание книги охватывает широкий спектр вопросов – от внешнего вида системного блока и назначения кнопок и индикаторов на нем до использования основных служб Internet. Как нетрудно догадаться, уровень изложения рассчитан на неподготовленного читателя.

«ПК для «чайников» не принадлежит к проблемно-ориентированным пособиям, в которых описывается выполнение тех или иных задач и при этом освещаются только необходимые для этого программные и аппаратные средства, тогда как остальные не затрагиваются вообще. Эта книга составлена по принципу «понемногу обо всем». Она даст не слишком глубокие, но всесторонние знания о компьютере. Но чтобы научиться работать на нем, понадобятся и другие учебники, посвященные конкретным программным пакетам. Нам кажется, что это правильно: сведения, полученные читателем, не будут фрагментарными. И наконец, «ПК для «чайников» просто интересно читать – материал изложен живо и интересно, хотя американский юмор, которым щедро сдобрен текст, не всегда оказывается к месту в русском переводе.

ПК ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»
Гукин Дэн
7-е изд.: Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2000. – 320 с.: ил.

81/100



MICROSOFT OFFICE 2000 ДЛЯ WINDOWS ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ». УЧЕБНЫЙ КУРС
Веверка Питер
Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2000. – 256 с.: ил.

88/100



Серия «Учебный курс» отличается от остальных изданий «...для «чайников» тем, что входящие в нее книги больше напоминают «классические» учебники: материал изложен в виде последовательности уроков, каждый из которых завершается тестами и упражнениями по пройденной теме. Возможно, многих читателей (как, между прочим, и нас) порадует более строгий язык книги, без шуточек и анекдотов, но, тем не менее, отнюдь не скучный.

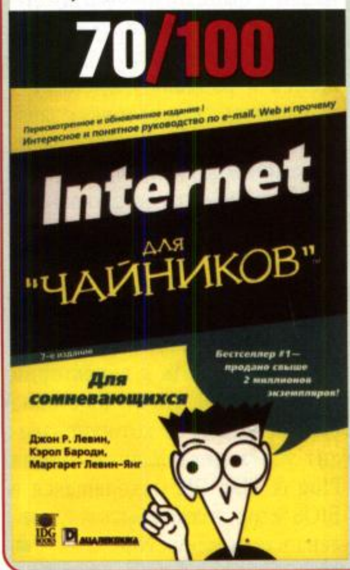
Курс охватывает все основные приложения MS Office 2000: Word (на его примере рассмотрены и базовые приемы работы, общие для всех программ, входящих в пакет), Excel, PowerPoint, Outlook, Access, Publisher (все версии 2000) и Internet Explorer 5. Основное внимание уделено первым четырем программам, что, на наш взгляд, справедливо, поскольку именно они используются наиболее часто. Правда, объем информации по каждому из приложений относительно невелик и позволяет овладеть только базовыми приемами работы.

В итоге «Учебный курс» по Office 2000 оказался одним из лучших самоучителей по этому пакету, доступных сегодня на рынке. Он отличается удачным подбором материала, хорошим стилем изложения и правильным, на наш взгляд, соотношением объема информации и цены издания. Однако для того чтобы свободно ориентироваться в Office 2000, не поленитесь продолжить образование, изучив специализированные пособия по тем программам, которыми вы будете активно пользоваться.

У серии книг «... для «чайников» много как сторонников, так и противников. К радости первых и, возможно, к разочарованию последних, спешу сообщить: «Internet для «чайников» – книга содержательная, полезная и занимательная. Если же вас раздражает логотип «... для чайников», то избавиться от него не составит труда – просто наденьте на книгу суперобложку.

INTERNET ДЛЯ «ЧАЙНИКОВ»
Левин Дж. Р., Бароди К., Левин-Янг М.
7-е изд.: Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2000. – 312 с.: ил.

70/100



«Internet для «чайников» рассчитана на тех, кто начинает осваиваться в компьютерном мире и хочет поскорее разобраться, что же представляет собой Всемирная Сеть и какую пользу можно от нее получить. От разъяснения наиболее общих понятий Internet авторы переходят к процедуре выбора провайдера и подключения, навигации в Web, поиску нужных сведений, покупок в онлайновых магазинах, созданию домашней страницы, использованию электронной почты, Internet-пейджеров, сервиса FTP. Большое внимание уделяется вопросам сетевого этикета, причем касающимся не только виртуального общения, но и грамотного использования ресурсов Сети или работы в Internet-кафе.

Книга читается очень легко, она не перегружена ни излишними техническими подробностями, ни объемными, но беспредметными «лирическими отступлениями». Правда, некоторые претензии все же есть: в частности, мы так и не нашли хорошо структурированного описания работы с Web-броузерами.

Не поймите название этой книги буквально: даже просто прочитать 480 страниц за сутки нереально, не говоря уже об освоении электронных таблиц Excel 2000. На самом деле имеются в виду 24 «академических» часа – обычных школьных урока. Таким образом, перед нами не экспресс-курс в духе «что такое Excel, и как он выглядит», а объемное и информативное учебное пособие. Можно даже сказать, что эта книга – исчерпывающее руководство по программе для пользователей среднего уровня подготовки, так как сведений, содержащихся здесь, хватит для них на все случаи жизни.

Материал в «Excel 2000 за 24 часа» изложен строго, без шуток и прибауток, но отнюдь не «заумно». Такой стиль понравится тем, кто подходит к освоению программы серьезно и ответственно. Отличительная особенность этой книги – то, что почти каждый параграф сопровождается практическими упражнениями, на примере которых демонстрируется тот или иной прием работы с Excel. В то же время здесь нет контрольных заданий и тестовых вопросов, которые при самостоятельном обучении не совсем уместны.

Данный учебник рассчитан на начинающих пользователей, но его автор предполагает, что читатель уже знаком с основными понятиями, связанными с ПК и Windows, и владеет базовыми навыками работы с компьютером. «Excel 2000 за 24 часа» лучше всего изучать, предварительно освоив один из базовых учебников компьютерной грамотности.

ОСВОЙ САМОСТОЯТЕЛЬНО MICROSOFT EXCEL 2000 ЗА 24 ЧАСА
Рейзнер Труди
Пер. с англ.: Уч. пос. – М.: Издательский дом «Вильямс», 2000. – 480 с.: ил.

82/100





Для обсуждения вопросов, поднимаемых в рубрике F1, открыт онлайновый форум на сайте *www.itc-ua.com*. Это позволит не только более оперативно получать ответы, но и обмениваться опытом с другими пользователями ПК в «прямом эфире». В то же время редакция по-прежнему ждет ваших электронных писем на *ask@itc-ua.com*, а бумажных – по почтовому адресу «Издательского Дома ITC».

В этом году мы приготовили сюрприз для тех, кто обращается в службу F1 за помощью. Те читатели, которые зададут наиболее интересные вопросы, станут обладателями книг из серии «... для «чайников». Одно из условий этого конкурса – наличие имени и фамилии участника, а также его координат – почтового или электронного адреса. Естественно, будут учитываться и те вопросы, которые вы зададите в форуме на сайте **www.itc-ua.com**. Критерий выбора победителя один: в его вопросе должна быть поднята проблема, с которой часто сталкиваются многие пользователи ПК. В нынешнем выпуске «Службы F1» таковым является вопрос о вентиляторе, так что Сергей из города Харькова получает в подарок книгу Дэна Гукина «ПК для «чайников», рецензию на которую можно найти в этом номере журнала «Домашний ПК».



С некоторого времени вентилятор блока питания стал издавать неприятный звук, который после повторного включения системы (обычно со второй-третьей попытки) исчезает. Означает ли это, что вентилятор нужно менять, или можно все-таки обойтись без лишних материальных затрат?

Сергей, Харьков

Как правило, такие неполадки возникают в дешевых корпусах полутора-двухгодичной давности или более старых. Наиболее вероятной причиной появления неприятного звука, издаваемого вентилятором, является выработка смазочного вещества, так что вполне можно попытаться устранить эту неисправность самостоятельно. При этом следует убедиться, что вы не нарушите условий договора с продавцом ПК на гарантийное либо послегарантийное обслуживание. Сама «технология» ремонта несложная, особенно для тех, кому уже доводилось вскрывать системный блок. Вооружившись соответствующей отверткой, следует развинтить блок питания и вынуть вентилятор. На нем есть специальное отверстие (оно может быть закрыто наклейкой), куда нужно капнуть машинное масло. Конечно, такой способ потребует некоторых навыков работы с механикой, но он будет самым безболезненным в плане материальных затрат. Замена вентилятора блока питания на новый затруднительна также в том смысле, что его не так просто купить в компьютерных магазинах, из-за чего придется обращаться в какой-нибудь сервисный центр. Тот факт, что неисправность вентилятора блока питания – весьма распространенное явление, лишний раз утверждает в мысли, что экономить на корпусе для ПК не стоит, и подходить к его выбору следует внимательно. ■

Я слышал, что диски CD-R могут «состариться», вследствие чего информация, записанная на них, будет утеряна. Так ли это на самом деле, и если да, то какие из дисков CD-R считаются более надежными?

Игорь Добродий, Львов

Эксплуатационные характеристики дисков CD-R зависят от качества отражающего слоя, производство которого относится к разряду высокотехнологичных. В связи с этим опасения по поводу надежности дешевых «болванок» имеют вполне реальные основания. Общее снижение цен на диски CD-R свело на нет преимущества продукции неизвестных фирм, так что сегодня продаются, в основном, качественные диски от BASF, TDK, Verbatim и других именитых производителей.

Что же касается надежности различных типов дисков CD-R, то на самые популярные из них производители дают гарантию сохранности данных на 75 лет, для редких видов (так называемых «золотых») – 100 лет. Эти сроки, конечно, впечатляют, однако они весьма условны: так долго информация сохранится лишь в том случае, если будут соблюдаться определенные правила хранения и эксплуатации самих дисков. Итак, вопрос, скорее, не в том, какой из типов дисков способен дольше всего хранить информацию, а в том, какие из внешних факторов могут негативно повлиять на надежность CD-R. Важно заметить, что наиболее уязвима как раз лицевая, «декоративная» поверхность диска, ведь с этой стороны отражающий слой защищен лишь лаком, в лучшем случае – специальным покрытием. В результате любого механического воздействия твердым предметом, в том числе песчинками на поверхности стола, на металлическом слое могут образовываться «пробоины». Кроме того, химически активные вещества, даже те, что содержатся в обычных маркерах, могут растворить защитное покрытие и повредить отражающую матрицу. Царапины на противоположной поверхности диска редко достигают слоя с записанной информацией, однако они способны привести к оптическим искажениям при считывании лазером. Кроме того, на диски CD-R негативно влияют прямой солнечный свет, повышенная влажность, перепады температур, перегрев. Одним словом, долгосрочная сохранность данных на диске CD-R требует весьма и весьма деликатного обращения с ним. ■



Я заменил материнскую плату на ASUS CUSL-2 (чипсет i815E), после чего возникли проблемы с аудиокартой Diamond Monster Sound MX300 – при ее установке появляется сообщение о неверной конфигурации шины PCI. В результате дополнительные функции, такие, например, как игровой порт, становятся недоступными.

Дмитрий Маркин, Киев

Многие пользователи столкнулись с несовместимостью аудиокарт на чипе Vortex2 с новыми материнскими платами на чипсетах i815, i815E, i815EP. Дело в том, что последняя версия драйверов от Aureal вышла до того, как на рынке появились продукты на новом чипсете от Intel, и, в связи с закрытием Aureal, обновлений с тех пор не было. К счастью, решение этой проблемы существует, так что владельцы новых материнских плат вполне могут использовать отличные аудиокарты Diamond Monster Sound MX300 и Aureal Vortex2 SQ2200/2500. Все, что требуется сделать, – подправить одну строчку в инсталляционных файлах. Объясним это на примере самой «свежей» версии драйверов Vortex2 Reference Drivers 4.06.2048, которую вы можете загрузить по адресу *www.vortexofsound.com/drivers/drv_v29x.htm*. Распакуйте архив *w9x2048_full.exe*, после чего в директории *Vortex2\Driver\win9x* найдите файл *au30mmed.inf*. Откройте его и в строке *;HKR,Config,DisableBusDetection,1,1,* находящейся в разделе *[AspenOverridesAddreg]*, удалите точку с запятой. После этого закройте файл, сохранив изменения. Теперь проведите процедуру установки, для чего следует удалить из списка устройств все, что относится к звуковой плате, и перезагрузить компьютер. Windows обнаружит новое устройство, и вам потребуется указать путь к директории *Vortex2\Driver\win9x*. Еще одна важная деталь, от которой зависит успех инсталляции: опция Plug & Play OS, находящаяся в BIOS Setup, должна быть установлена в положение NO. ■